SAYI 11
ŞUBAT 1994
K.D.V. Dahil
30.000 TL

AMIGA

DERGİSİ

BU BİİİİR !...

Evet, sonunda birinci yılımızı doldurduk.
Daha uzun yıllar birlikte olmak dileğiyle.
SEVGİLER

Manyetik Paket
Stepz ! - Lens
Calc 3.0
Guru - PerfMeter
AF Copy
IntuiSup
11

EN İYİ 50 köşemiz artık
EN İYİ 20 oldu.
Muhteşem ödüller
vermeye devam ediyoruz.

Daha ne duruyorsunuz, hemen
en sevdiğiniz oyunları sırasıyla
yazıp bize gönderin.



MORTAL KOMBAT
Sonunda, Street Fighter 2'yi
yerinden edebilecek bir beat'em up



SIMON THE SORCERER
Uzun süredir beklenen adventure
sonunda geldi. Uykusuz geceler de.

Moment Jeans satan mağazalarda sizi bekliyor.

[Üzerindekiler tabii]

MOMENT

MOMENT JEANS



Büyümesi İçin Ona prOteiN Gerekli !

Bütün çocuklar büyümek ister.
Büyümesi, gelişmesi için
ona protein gerekli.
Ülker Probis,
hem lezzetli bir kremalı bisküvi
hem de proteince zengin!

Öremli Miktarlarda Protein İhtiva Eden Besinlerin Protein Değerleri (100 gram üzerinden)		
Besin	Protein (gram)	Enerji (Kcal/100 g)
Et (Sığır eti orta yağlı)	19	142
Süt	3.2	65
Yumurta	11.2	146
PROBİS *	11 (± 1)	440

** ÜLKER Probis'te hayvansal ve bitkisel proteinler biraradadır.*

Sağlıklı beslenmede 

Dengeli beslenmede 

Vücudu güçlendirmede 

Vücudu güzelleştirmede 

Aşırı protein gereksinimlerinde 



ÜLKER

PROBİS

PROTEİNLİ BİSKÜVİ
Kakao ve Muz kremalı

Directory

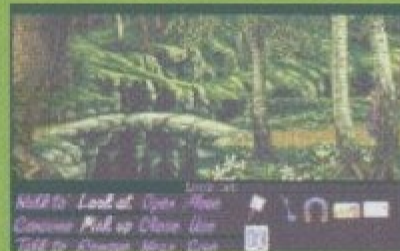

Bob's Bad Day



Mortal Kombat



Fury Of The Furries


Simon The Sorcerer


Holiday Lemmings


Wiz 'n' Liz

Editör'den

Merhaba, Hemen farkedeceğiniz gibi, dergimiz biraz inceldi. Sizlerden aldığımız tepkilere göre yönlendirdiğimiz dergimizde artık daha fazla oyun ağırlıklı çalışmalar bulacaksınız. Teknik bölümlerimiz ise belirsiz bir süre için dergimizde yer almayacaklar. Ancak yazarlarımız hala sizlerin mektuplarını alacak ve onlara kişisel cevap verecekler. Kısa zamanda daha fazla oyuna yer vermeyi planlıyor, bunun için gerekli çalışmaları yapıyoruz. Tüm dileğimiz, sizlere istediğiniz gibi bir dergi ulaştırabilmek. Bunun mükafatı olarak da şimdiye kadar çıkmış tüm Amiga dergilerinden kat kat fazla okunmamız ve sizlerin övgü dolu mektuplarınız. Bakalım yeni sayılar bizlere neler gösterecek...

Bir yeniliğimiz ise, son bir iki sayıdır bahsettiğimiz, modemlerinizin bağımlısı olacağı, CLINIQUE BBS'imiz. Evet, şu anda açık ve bağlanmanızı bekliyor. İçinde neler mi var? Neler yok ki?? Kısa bir süre sonra dergimizin tüm yazılarını herkesten önce orada okuyabileceksiniz. Şu anda bulabileceğiniz şeyler ise bu sayımızdaki reklamımızda kısaca belirtiliyor. İyisi mi hiç klavyemi yormayayım çünkü tam 1250 MegaByte'lık bir alana sahip olan, CLIQUE ve dergimiz tarafından kurulmuş ve desteklenmekte olan bu BBS'in neler içerdiğini burada anlatmak pek de kolay değil. Sarılın modemlere, çevirin numarayı ve kendi gözlerinize görün. İnanın gözlerinize inanamayacaksınız.

Fırsatı kaçırmayın, çünkü, kısa bir süre için tüm alanlar herkese açık. Modemler, bağlantı, BBS ve bunlara bağlı tüm konulardaki meraklarınız, soru ve sorunlarınızı bize yazın, veya acil yardıma ihtiyacınız varsa, telefonumuzu biliyorsunuz, arayın hemen derdinize bir çare bulalım.

Clinique'de göreceklerinizi buarada yazabileceklerimden çok daha fazla, onun için kurun modemleri... Haydi, Clinique'de buluşalım...

CONNECT 14400

CELAL HALLAÇ

OYUNLAR

mci İLETİŞİM SİSTEMLERİ Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **Celal Hallaç** Yayın Koordinatörü **Vedat Hallaç** • Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** • Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** • Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Umut Çelenli, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, Mithat Olut** • Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** • Mali İşler **Ufuk Ertek** • Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Alex Bos** • Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** • İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** • Film Çıkışı **Perka A.Ş.** • Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** • Baskı **Şedele Matbaacılık** • **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nezmiye Beşe : 0212 - 257 43 43 • **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 0216 - 349 96 35 • **Yönetim Yeri** Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sk. No.: 14/2 Moda/İstanbul Tel.: 216-349 96 35 Fax: 216-349 97 26 • **Yazışma Adresleri** P.K.: 41 81311 Bahariye/İstanbul, P.K.:148-06660 Küçükesat/Ankara

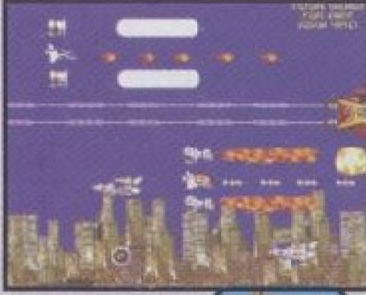
İlan İndeksi

Stress out Relax in

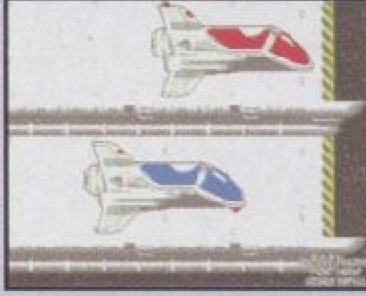


interlace

RÜYA SAVAŞLARI







Bir Türk grubu olan Future Dreams yeni oyun çalışmalarını çok yakında piyasaya sürecek. Grubun ikinci profesyonel çalışması olan bu oyun bir Shoot'em Up ve adı: **Rüya Savaşları**. Grubun piyasaya sürdüğü ilk oyun ise, pek tanınmamış olan, Çarkıfelek'idi. Mart ayında piyasaya çıkacağı bildirilen oyun genel olarak Project-X'in benzeri özelliklere sahipse de iki oyuncu opsiyonu da olması oyunu daha da farklı ve güzel yapıyor.

Future Dreams'in üyeleri Fuat Karip, Bahadır Yıldız, Özgür Yapıcı ve İlker Güler oyunla ilgili sorularımıza "Bu konuda fazla konuşmaya gerek yok, oynu görünce kendiniz bir fikir sahibi olacaksınız" dediler. Bizce de oyun alınmaya değer, zevkli ve şirin bir Shoot'em Up. Ayrıca bazılarınız inanmasa da ülkemizin yazılım konusunda bir yerlere gelebilmesi için sizi bu oyunu almaya ve Future Dreams'i desteklemeye davet ediyoruz. Haydi en yakın bilgisayarcılara koşun ve bu oyunu almadan dönmeyin.

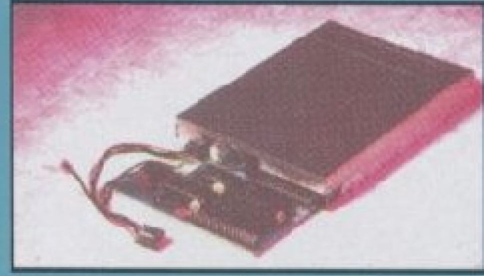
BIT MOVIE 1994



Bit Movie, her yıl 31 Mart 4 Nisan tarihleri arasında İtalya'da yapılan uluslararası bir computer sanat fuarı. Bu fuarda birde yarışma düzenlenmekte. Yarışmada üç kategori mevcut, bunlar: real time animasyon, durağan imajlar ve bilgisayarda yapılmış video animasyonları. Real time animasyon kategorisi, RAM'den veya harddiskten çalışan daha önce render edilmiş animasyonlara, yani yapıldıkları bilgisayarlarda çalışan animasyonlara ayrılmış (real time render olması gerekmiyor). Yarışma her marka bilgisayar kullanıcısına açık, fakat profesyonel sistemler ve 24-bit mega bilgisayarlar buna dahil değil. Bu arada Amiga'nın yıllardır bu yarışmada çok iyi dereceler aldığını da belirtmek istiyoruz. Yarışma sonuçları açıklandığında bu yıl da Amiga'cıların neler yaptığını size duyuracağız.

GVP 16-BIT AUDIO-VISUAL DIGITISER

Şu ana kadar A1200 için çıkan en iyi hızlandırıcı olan GVP'nin 1230'unun yeni versiyonu piyasaya çıkmak üzere: A1230 II. Bu kart şimdiye kadar yapılanlar içinde en hızlı ve gelişmeye en açık kart olma özelliğine sahip. Kartta 50 Mhz'lik bir 680030 bulunmakta ve hafıza 64 Mb'a kadar arttırılabilmekte. Bunun yanında, kartta bulunan pil destekli saat ve matematik işlemci yuvası da bulunmakta. Kartın en önemli özelliği ise üzerinde bulunan bir genişleme yuvası sayesinde çeşitli dış birimleri de kabul edebilmesi. GVP bu yuva için Cobra adlı bir 16-bit real time video-digitiser ve Fliper adlı diske direk sample alabilen 16-bit bir audio digitiser geliştirmekle meşgul. Ayrıca şu anda hazır bulunan bir tane de SCSI 2 kartı bulunmakta. Bu kartla 1200'ünüze CD-ROM sürücüleri, harddikler, scannerlar yada SCSI olan herşeyi bağlayabilmeniz mümkün. GVP yetkilileri bu kart için yeni arabirimler üzerinde çalıştıklarını bildiriyorlar.



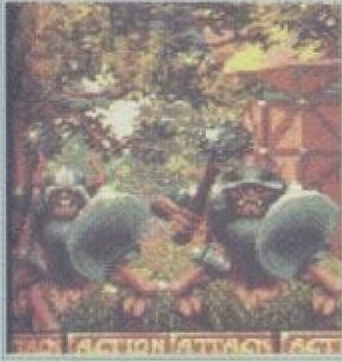
XL INTERNAL

Kainattaki bilgisayarların çoğunun high-density (yüksek kapasiteli) disk sürücü kullandığı günümüzde sizin de bir HD drive'ınızın olmaması belki de sizi etkiliyordur. Veya "Yahu!, keşke şu Amiga'cığım için de bir HD drive olsa" diyorsunuzdur. A3000'in bazı modelleri ve A4000'ler bu lükse sahiplerse de diğer hiç bir Amiga modelinde bir HD drive yok, hatta takma imkanı da yok(tu!). Ayrıca bazı external HD drive'lar üretildiyse de boot sorunları yüzünden probleme pekde çözüm getiremediler.

DKB firması bu probleme çok güzel bir çözüm getirdi: XL Internal. Bu Amiga'nızın standard disk sürücüsünün yerine takılan Sony marka bir HD sürücü ve sürücü ile Amiganız arasına giren küçük bir devreden oluşuyor. Bu sayede HD disketler kullanarak bir diske 1.6 Mb bilgi kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca CrossDos gibi yazılımlar sayesinde de 1.44 Mb'lık HD PC disklerini Amiga'nız tanıyabiliyor.

Internal (makinanın içinde bulunan) bir HD sürücü sadece bir kolaylık değil tam anlamıyla bir "hayat kurtarıcı".


PEPSI
YENİ NESLİN SEÇİMİ



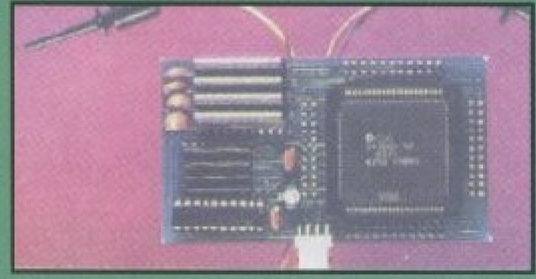
ŞANDARR!

Shandar the Wizard size birşeyler hatırlatıyor mu? Mesela, karanlık yeraltı dünyalarında arılar ve dev kertenkele savaşçılar tarafından kovalanmak gibi. Eğer hatırlatıyorsa, o zaman onun *Ishar 2* 'nin sonunda ölmediğini, aksine gaz olup şimdi de 2000 yaşındaki Wohratax adlı dragonun kontrolünü ele geçirdiğini öğrendiğinize pek sevinemeyeceksiniz. Bi'in bakalım bunların altından -yine- kim kalkacak ?

Eğer bunların hiçbiri size tanıdık gelmiyorsa, bariz bir şekilde, *Ishar 3* 'ün gelişi sizi pek de ilgilendirmiyor demektir.

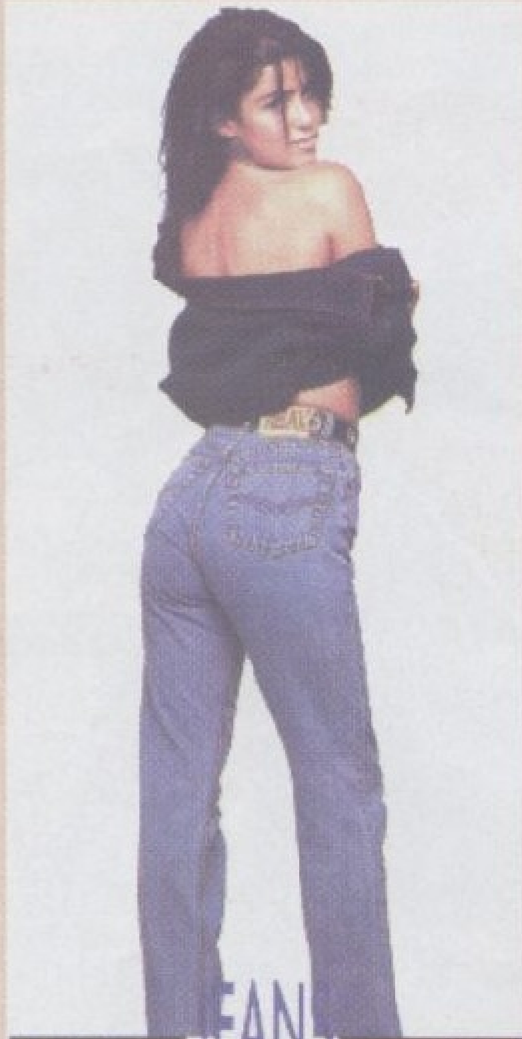
Silmarils oyun sistemini daha da geliştirmiş, 40 ayrı büyü, bir zaman yolculuğu senaryosu ve hatta ara sıra nefes almanızı sağlayacak film bölümleri bile eklenmiş. *Ishar 3* Nisan ayında ortalarda görülebilecek.

MEGACHIP 2



Chip RAM yazılımlar tarafından makinada bulunan işlemcilerin ulaşması gereken bilgilerin saklanmasında kullanılır. Fakat Chip RAM (graphics memory) genelde öyle yetersizdir ki sürekli problem çıkarır. Eğer sisteme kolayca eklenebilen bir şey olsaydı tabii ki bu sorunun çözümü de basit olurdu. Chip RAM'i artırabilirseniz yapabileceğiniz şeyler ise tam istenecek cinsten şeyler. Örneğin, DPaint'de daha uzun animasyonlar gösterebilir veya müzik ğprogramlarına daha uzun sample'lar yükleyebilirsiniz. Gerçi bu sorun A1200 ve sonrası makinalarda Chip RAM'in fabrika çıkışından2 Mb yapılmasıyla epey çözüldüyse de emektar A500 kullanıcılarının çoğu hala 1 Mb Chip RAM'e mahkumlar.

Megachip 2 bu soruna bir çözüm getirmek amacıyla DKB firmasının çıkardığı bir kart. Kart Agnus'a bir ilave olarak düşünülebilir. Yani Agnus'u çıkarıp yerine bu kartı taktıktan sonra Agnus'u kart üzerindeki yuvaya yerleştiriyorsunuz. Yalnız kartı makinanıza takmanın en zor tarafı Gary Chip'ine de bir kaç krokodil bağlamak gerekmesi. Yinede bu kart bu soruna getirilmiş en iyi çözüm ve İngitere satış fiyatı da hiç fazla değil. Umarım pek yakında Türkiye'de de görebiliriz.





BİLTEK'TEN YENİLİKLER



Bilgisayar piyasasının önde gelen firmalarından Biltek Bilgisayar Amiga kullanıcılarına yönelik yeni ürünlerini piyasaya sundu. Bunlar A600 ve A1200 için external harddisk ve A1200 için VGA monitör bağlantı kablosu. External harddiskler ayrı bir kasaya sahip oldukları için ısınma problemleri yok ve taşınabilme özelliğine sahipler. En önemlisi ise makinanıza bağlamak için lehimlemeye veya makinanızın içinde herhangi bir değişiklik yapmaya gerek olmaması.

Biltek ayrıca çalışması yeni biten A600 ve A1200'ler için 2 ve 4 Mb RAM modüllerini ve flash cardları önümüzdeki ay piyasaya sürecek.

RELAX JEANS

Relax jeans son 3 yıldır uluslararası ölçülerde (inch) çalışıyor. Denemeden alabilirsiniz. Kendi ölçünüzü bilmeniz yeterlidir. Relax Jeans Redvut, Bufalo, Bugatti, Ober isimleri ile Fransa için de üretim yapıyor. Ayrıca Hollanda Layf firmasına da çalışıldığını biliyor musunuz? Bizden söylemesi!.



Yepyeni Bir İletişim Ortamı

CLINIQUE BBS

Public Domain - Manyetik Paketler
BBS Üzerinde Oynanan Mükemmel Oyunlar
Resim Alanı - Müzik Alanı - Utility Arşivi
Yabancı Dergilerin Kapak Diskleri
AMIGA Dergisi Yazarlarıyla Mesajlaşabilme
Yeni Arkadaşlar, Yepyeni Bir Dünya

CLINIQUE BBS

TAM 1250 MegaByte

-o-

Clinique Hattı Tüm Amiga'cılara 24 saat hizmet veriyor.

Abonelik şartları hakkında gerekli tüm bilgiyi ve
size sunacağı olanakları BBS'imizde bulacaksınız.

Vakit Kaybetmeyin. Hemen Bağlanın !

Çünkü CLINIQUE'e Doyamayacaksınız!

CLINIQUE BBS

(216) 349 95 19

Modem ve BBS aboneliği ile ilgileniyorsanız Bonus Mail Market ile yaptığımız kampanyayı sakın kaçırmayın. Reklamı bu sayfalarda bulabilirsiniz.



YEŞİL KUNDURA BASIN BÜLTENİ

57 ükede "dünyanın en rahat ayakkabıları" sloganıyla üretilen Hush Puppies ayakkabı ve botları Türkiye'nin konusunda en yetkili ve deneyimli kuruluşu olan Yeşil Kundura mağazalarında sizleri bekliyor.

30 yılı aşkın bir deneyimle üretimine devam eden Yeşil Kundura, yüzyılı aşan bir süredir üretilen Hush Puppies ayakkabılarının Türkiye çapındaki tek satıcısı konumunda.

Michigan üniversitesi Bio Mekanik laboratuarlarında 6 yıl süren araştırmalar sonucunda yaratılan Hush Puppies Bounce taban ve uzun araştırmalar sonucu geliştirilen Comfort Curve tabanlarla donatılan Hush Puppies'ler yürüme anlayışına yeni bir boyut kazandırıyor.

Hush Puppies'leri ve tüm Yeşil Kundura ürünlerini 4.Levent, Topkapı, Pendik ve Avcılar Yeşil Kundura mağazalarında bulabilirsiniz.



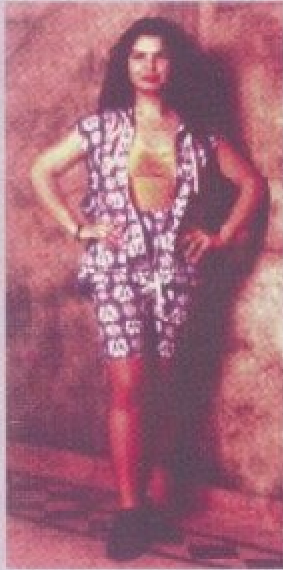
DOĞA'DA NE VARSA OTACI'DA VAR

Saç sorunlarınıza yeni 3 doğal çözüm...
3 bitki özlü şampuan ve saç kremi:

OTACI IVY, OTACI ALOE, OTACI CAMOMILE

Doğal kozmetik ve temizlik ürünleriyle tanınan Otacı, bitki özlü şampuanlarını çeşitlendirdi. Piyasaya yeni sürülen bu üç bitki özlü şampuan özellikle sorunlu saçlara doğal çözümler getiriyor. Şampuan ve saç kremi birarada olan çifte etkili bu yeni ürünler hem saçları onarıyor, canlandırıyor, hem de yumuşatarak taranmalarını ve biçim almalarını sağlıyor. tüm eczane ve marketlerde satılacak olan OTACI'lar hesaplı fiyatlarıyla da dikkat çekiyor.

DÜNYA DEVİ FANATIC TÜRKİYE'DE



Bir dünya markası olan ve sörfün Dünya'daki yaratıcısı olan Fanatic, spor giyimin iddialı firmalarından biri. Fanatic koleksiyonları her sene etnik trendlere göre yeniden yaratılıyor. Bu sene ise Uzakdoğu'nun özgün sembolleri kullanılmış.

Firmanın 94 yaz koleksiyonu 17'ye yakın renk grubu içeren çok geniş bir ürün yelpazesine sahip.

Fanatic'in Türkiye ve bazı dış ülkeler için üretimi Nadir Giyim tarafından gerçekleştirilmekte. Satışlar shop ve corner bazında olacak şekilde 94 yaz sezonunda başlıyor. Özellikle koleksiyondaki mutluluk sembolünün taşıyan kişiye mutluluk ve huzur getirdiğine inanılmakta. Hoş ve değişik bir koleksiyon, göz atmadan geçmeyin.



USTOP JEANS

USTOP Jeans yeni kreasyonunu piyasaya sundu. Bu yepyeni ürünler sizleri USTOP corner veya shop'larında bekliyor. İşte adresleri, size en yakınına geçerken bir uğrayıverin.

İSTANBUL: Aksaray - Beyoğlu - Bakırköy Şirinevler - G. O. Paşa

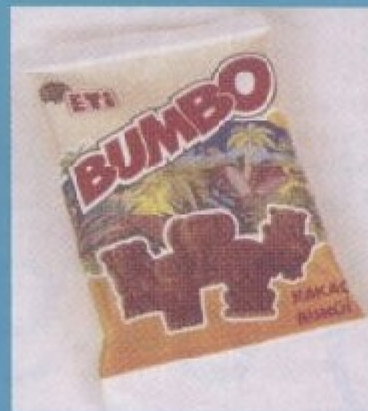
ANKARA: Ulus - Kızılay - Ümraniye

İzmit - Trabzon - Bursa - Eskişehir - Afyon - Mersin - Samsun - Manisa - Şırnak - Malatya - Batman - Elazığ - Adıyaman - Edirne - Rize - Tekirdağ - Kırklareli - Van - Erzincan - Diyarbakır

İSTANBUL'DA EXERBOX GÖSTERİSİ

Ünlü İngiliz markası PONY'nin önce Amerika'da sonra da tüm Avrupa'da fırtına gibi esen EXERBOX sporunun tanıtımı için Pony International Show Group'u, 9 Şubat 1994 günü İstanbul'a geldi.

Dördü erkek dördü kız sekiz kişiden oluşan bu çok özel PONY grubu, EXERBOX sporunu tüm Avrupa ülkelerinde PONY'nin sponsorluğunda tanıtıyorlar. Boks öncesi egzersiz hareketlerinin tümünü kapsayan EXERBOX sporunun en önemli özelliği, vücudun tüm kaslarını çalıştırmaya yönelik olması.



ETİ'DEN YENİ BİR SÜRPRİZ

ETİ, tüm çocuklara çok sevecekleri yepyeni ve özel bir ürün daha sunuyor: ETİ BUMBO.

ETİ BUMBO, kakaolu bisküi ile hazırlanan ve çeşitli hayvan figürlerinden oluşan farklı bir ürün. Lezzeti, özellikle bisküilerinin şekilleriyle herkesin ilgisini çekecek.

Her türlü içecekle, her zaman zevkle yiyebileceğiniz beslenme değeri de yüksek olan bu kakaolu bisküiyi özellikle çocuklar çok sevecekler.

BONUS

MAIL MARKET

BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL

Supra 2400 Modem $ 199.-

2400/1200/300 bps data. Tüm Amiga modelleri ile kullanılabilir.

Ücretsiz 2 ay Clinique BBS Aboneliği

Supra 2400 FaxModem $ 299.-

2400/1200/300 bps data MNP 2 ve 5 V42bis hata düzeltme ve sıkıştırma,
9600/7200/4800/2400 bps Group 3 fax gönderme ve alma.
Tüm Amiga modelleri ile kullanılabilir.

Ücretsiz 3 ay Clinique BBS Aboneliği

Supra 14400 FaxModem $ 465.-

14400/12000/9600/7200/4800/2400/1200/300 bps data
MNP 2 ve 5 V42bis hata düzeltme ve sıkıştırma,
9600/7200/4800/2400 bps Group 3 fax gönderme ve alma.
Tüm Amiga modelleri ile kullanılabilir.

Ücretsiz 5 ay Clinique BBS Aboneliği

Modeller hakkında daha detaylı bilgi için arayınız.

** Clinque BBS, Türkiye'nin en gelişmiş Amiga BBS'i dir. Toplam 1250 MegaByte Oyunlar, Demolar, Modüller, Online-Game'ler, Mesaj alanları, ***AMIGA*** Dergisi için özel konferans ve daha birçok şeyle donatılmıştır ve Türkçe'dir.
Clinique BBS, ***AMIGA*** Dergisi ve Clique tarafından kurulmuştur.
İlgileneler için Clinique 2400-14400 V42.bis / MNP data hattı: (216) 349 95 19

BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL BONUS ÖZEL

Tele Sipariş

(216) 414 24 37

Aladdin

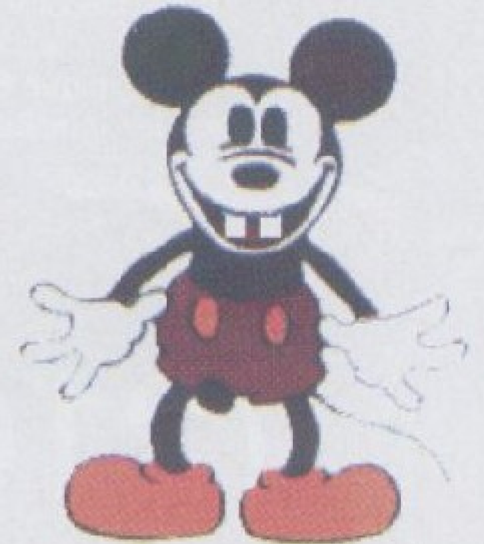
SELAMLAR... Yine başınızı ağrıtmaya geldim. Daha önceki yazımda kısaca açıklamaya çalıştığım animasyon dünyası en son aşamaları ile sinemalarda karşımıza geliyor. Güzel ve Çirkin'den sonra Disney Stüdyoları Aladdin'le gişe rekorlarını alt üst ediverdi. Aslında sinema ile ilgili yazılar derginizin başka bir köşesinde yazılıyor ama çizgi film olması, üstelik bilgisayar kullanılması bana bu konuda bir şeyler yazma cesareti verdi.

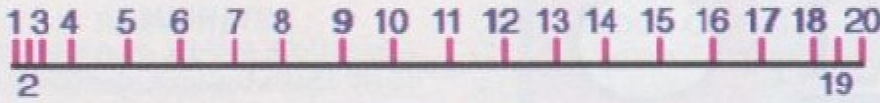
Gelelim Aladdin'e, her şeyden önce çok geniş perdelerde ve salonlarda seyredilmesi gereken bu film, küçük sinema salonlarında etkisini büyük ölçüde kaybediyor. Oldukça alçakgönüllü bir jenerik ve güzel bir geriplan taramasıyla film başlıyor. Korkmayın size filmi anlatmayacağım (ama cinayeti işleyen evin uşağı.. he he he..). Size animatör gözü ile, gördüğüm yenilikleri ve değişiklikleri aktarmaya çalışacağım.

DISNEY STÜDYOLARI ANİMASYON TARZINI DEĞİŞTİRİYOR..!

Evet yanlış okumadınız Disney stüdyoları yavaşça, alıştıra alıştıra tarzını değiştiriyor. Nasıl mı? Fazla detayına inmeden açıklamaya çalışacağım. Artık hepinizin bildiği gibi her saniye için 24 kare çiziliyor. Bazı planlarda bu sayı 10, 12 veya daha farklı olsada bu esası etkilemiyor. Kısacası animasyonun olmadığı sahneleri de hesaba katarsak 2 saatlik bir film için yaklaşık 150.000 ya da 170.000 kare çizilmesi gerekmekte. Ayrıca beğenilmeyen veya kullanılmayan çizimleri saymıyorum. Şimdi tabii ki bu binlerce resim bazı yöntemlerle çiziliyor. Başından başlayıp sonuna dek her çizimin denetlenebilmesi ve algılanabilmesi için çeşitli aralıkları kapsayan "UÇ" resimler oluşturuluyor ve ARALARI çiziliyor. İşte bu aşamada Disney stüdyoları tarzını değiştirmeye başladı. Diyelim 1. ve 20. resimler uç resim. Aralarına 18 resim daha çizilecek. Hareketin gereği ve algılanabilmesi için basit bir scala oluşturulur ve resimler çizilir (şekil 1.). Disney bu resim sayısını 12 veya 15 e düşürerek resim kurtarıyor. Bunu yaparken de algılanmasını istediği pozisyonun önünde ve arkasındaki resimleri daha sıkışık çizdirerek algılanmasını sağlıyor (şekil 2), yetmezse resimleri dondurup kamera ve masa hareketleri ile (zoom, pan) görüntüyü zenginleştiriyor. Aralarda hızlı geçen resimleri algılamayı seyircinin gözüne terkediyor. Kısa metraj filmlerde oldukça işe yarayan bu yöntem, uzun metraj filmlerde seyircinin yorulmasına sebep oluyor ve sanki filmde "BİR EKSİKLİK VAR" gibi bir düşünce yerleştiriyor. Bunun farkına varan Disney'in kurmayları özellikle arkaplan resimleri, onun yanısıra ses efektleri ve muhteşem müziklerle perdeyi dolduruyor. Buna yüzyılımızın simgesi olan bilgisayar teknolojisi de eklenince ortaya gerçekten yepyeni bir







ŞEKİL 1



ŞEKİL 2



dünya çıkabiliyor. Bunu ne kadar iyi yaptıklarının kanıtı ise gişe rekorları ile ortada. Bütün bu bahsettiğim numaraları Aladdin'de görmemiz mümkün. Hemde filmin başından son karesine kadar.

Gelelim işin bilgisayarlı kısmına. Filmde bilgisayarın nasıl kullanıldığını merak ediyorsanız yapacağınız tek şey gidip filmdeki uçan halıyı seyretmek. Açıkçası bir dergide halının bilgisayarlarla canlandırıldığını okuyunca biraz tedirgin olarak gittim izlemeye. Acaba bilgisayarın yüzündeki donukluk Disney'in pırıl pırıl dünyasına uyum sağlayabilecek miydi? Ya hareketler..? El çizimlerindeki o yumuşaklıkla bilgisayar nasıl birleşecekti.? Filme gittim ve halıyı seyrederken şöyle dedim.. HARİKA..... Bu arada en az animasyonlar kadar güzel olan başka bir şey ise filmde kullanılan bilgisayarın markasının Amiga olması. Evet yanlış okumadınız halının animasyonlarının tasarımı için Amiga ve Imagine'den faydalanılmış. Burada bilgisayar kullanılmasının en önemli nedeni ise çok kompleks desenleri ve kendine has bir kişiliği olan halının üzerindeki desenlerle birlikte uyumlu hareket edebilmesi (senkronizasyon). Bu problemin çözümü ise çok basit. Imagine'de bir halı modeli tanımlayıp üzerine deseni sarmak. Bundan sonrası ise sadece halıya gerekli hareketleri yaptırmaya kalıyor. Bilgisayara baş vurulan başka bir yer ise Aladdin ve maymunun heryerin çökmekte olduğu mağaradan kaçış sahnesi. Burada özellikle zor olan perspektif hesaplamaları bir bilgisayar ve Imagine gibi bir üç boyutlu program sayesinde kolayca halledilebiliyor. Fakat bu, filmde çalışan sanatçıların çabalarını küçümsemek anlamına gelmiyor. Burada anlatması kısacık da olsa, bütün bu işlerin yapılması yüzlerce saat sürüyor.

Filmdeki çoğu karakterin animasyonu harika. Özellikle halının püsküllerini el ve ayak olarak kullanıp, hareketlerdeki güzelliğe yumuşaklığı da eklemeye şapka çıkarılır. Saydığım onca güzel sözcüğü Aladdin tipinin animasyonu için de söylemeyi çok isterdim ama bu mümkün değil. Yasemin tipinde de ancak ortalamayı tutturan (Disney'in kendi tarzına kıyasla) stüdyo, yan tiplerde ise mükemmel bir çalışma sergiliyor. Vezir, Maymun, papağan, Nasrettin hoca tipli sultan ve harika bir cin. Kimbilir, belkide esas oğlanın ideal olmasını bekleme hatasına düştüm ama sahneden sahneye Aladdin'in tipinin değişmesi ve arasıra deforme olması da gözden kaçacak gibi değildi.

Neyse.. Zaten bahsettiğim hataları seyirci gözü ile hemen algılamak da zor. Bence bu film bilgisayarla animasyon çalışmalarına karşı çıkanlar için güzel ve kaliteli bir cevap. Bilgisayarların, yapmak istediklerimiz için yanlızca bir araç olduğunun çok iyi bir kanıtı. Onlara tapmayınız onları kullanırız demenin en güzel yolu.

Evet millet.. bilgisayarlarınızın farkına varmanın zamanı geldi de sanki geçiyor gibi. Ha..? Efendim... Duyamadım..! Haydi size bilgisayarlı günler. Ben Aladdin'i tekrar seyretmeye gidiyorum.. Hoşçakalınız.

Mehmet Naci DEDEAL



arka kapI

Gecenin bir yarısı normal insanlar uyurken ve hatta yavaş yavaş uyanmaya başlarlarken ben sizlerden gelen mektupları koyduğum o kocaman çekmeceme (evet, sonunda mektupları toplamayı başardım!) elimi attığım gibi bir avuç dolusu mektup çıkardım ve başladım bu ayki Arka Kapı'yı yazmaya. O kadar çok mektup yazıyorsunuz ki bana, bakalım sizlere koyduğum "mektup yazma yasağı" ne kadar sürecek. Vallahi çekmecedeki mektup stoğunu bitirmek benim tüm ömrümü alır gibi geliyor. Çok mutluyuuuum!

Geçen sayı sizlere Arka Kapı'nın sayfa sayısının artacağının müjdelemiştim ancak dergimiz gördüğünüz gibi yeniden bir yapılanmanın içine girdi. Sonuçta bu sayı da aynı derecede kaldık, ama gelecek ay için artık söz aldım, editörle konuştum, bizi durduracak hiçbirşey yok.

Bu arada, ben artık İstanbul'lu oldum. 3 Amiga'cı burada bir ev tuttuk ve yerleştik. Dergiye de yakın olduğumdan inşallah burada daha da faal olacağım. Ancak siz tiyolar LÜTFEN Ankara'daki posta kutuma yollamaya devam edin. Bu sene sonuna kadar o posta kutusu bana ait olacak. Sık sık Ankara'ya gidip geleceğimden mektuplarınızı devamlı alacağım, üzülmeyin. Unutmadan, tüyo göndermiyorsunuz, sadece oyunlar hakkındaki sorularınızı yollayın. Nedeninizi biliyorsunuz. Bir de... İçimde bir uktedir, neden çoğunuz DİREK "tüyolar" diye mektuplarınıza başlıyorsunuz? Biraz sohbet etsek sizlerle keşke.. Herneyse..

İlk olarak benim şöyle yeni oyunlardan sizlere sunacağım birkaç tüyo var.. Sonra sizin mektuplara geçiyoruz.. Haydin başlayalım o zaman..

DOOFUS:

İşte tüm bölüm kodları..

Level 1.2 - dz15ys	Level 1.3 - ph16tb
Level 1.4 - pj69jp	Level 2.1 - zr6189
Level 2.2 - hk94dv	Level 2.3 - rr13rv
Level 2.4 - xh37zt	Level 3.1 - pk49fd
Level 3.2 - kb15hl	Level 3.3 - lv18pv
Level 3.4 - by87py	

BOMB'X:

Bu müstehcen oyunun bölüm kodları şöyle..

XBMOB	PLAIZ	SAFES	HEROS
EXTAZ	SLURP	WOUAH	HAAAA
RIGOL	FACIL	RAPID	SYMPA
PRESR	VATIF	MONST	GAMEX
GATHO	LIBER	STRIN	HAIRS
SOURI	EROTI	VIRTU	STRIP
HELLO	PIEDD	DONNA	DIVAN
MINIE	FORME	EPOUS	BELLE
HABIT	JAFET	PANAR	GONAD
APHRO	CONTR	CUISS	PILEU
LANGS	BISOU	ERECT	DSOUS
COMPA	PANTY	LOLOS	SESAM
ORGAS	JOUII		

GENESIA:

İşte geçen sayımızda açıklanan oyunun bazı bölüm kodları. Duyduğuma göre oyun ileri bölümlerde şifre soruyormuş.. Bilmiyorum, söyleyenin yalancısıyım..

Page	Line	Word
6	4	TURN
8	5	ENTER
9	1	TRADES
17	2	AS
20	8	YOU
22	10	IF
26	2	
31	6	NEW
34	3	WHAT
40	5	FLAG
43	3	RUNS
49	5	
52	2	CLICK
54	4	POSSESSION
55	1	TWO
57	2	
57	3	
61	2	QUANTITY

CANNON FODDER:

Bu müthiş oyunun bölümleri arasında kaybolanlara yardıma geldim. Önce kendinize bir save disk hazırlayın. Daha sonra ana ekranda SAVE seçeneğini seçin, OK deyip save diskinizi drive'ınıza takın. Sizden savegame için dosya adı sorduğunda JOOLS girin. Artık EXIT'e bastığınızda ekranın altında CHEAT MODE ACTIVE yazacaktır. Bu işlem sonunda grup liderinizin daha yüksek bir rütbesi, yani daha hızlı hareket eden, daha sık ateş eden ve daha zor ölen bir adamınız olacak..

FANTASY FLYER:

İşte bazı bölüm kodları..

DINS16NPMRB	DINS16NTMRE
DINS16N1MRH	DINS16N5MRK
DINS16N9MRN	DINS16NDMRP
DINS16NHNRS	DINS16NLNRV
CINS16NPNRR	CINS16NTNRU
CINS16N1NR1	CINS16N5NR4
CINS16N9NR7	CINS16NDNRA

STARDUST:

Bu M-Ü-K-E-M-M-E-L oyunun her bölümünde 9 hakla başlamak istermisiniz? İşte gerekli olan kodlar. Ama önceden ana menüde hak sayınızı 7'ye çıkartmayı unutmayın ve bu oyun sizde yoksa mutlaka alın..

LEVEL 2 - BJRQAAAAAIMM
LEVEL 3 - CFQQQAAAAKOL
LEVEL 4 - DFQQQQAAAEDL
LEVEL 5 - EJQQQQAAAEOK

Bu ay Muammer Derebaşı ile başlıyoruz. Bu zat-ı muhterem beni çok iyi tanır. Netekim artık bende onu çok iyi tanıyorum (telefonuna kadar!). Mektup sapıklığı güzel şeydir, yazarların hoşuna gider ama yazarlar da küçük sırları çözmeye bayılırlar. Ne dediğimi anladınız mı? Olsun, anlayan anladı.. Hahayt, GÜÇ BENDE!!!.

NOVA 9:

Bu oyunda CTRL, ALT ve HELP'e aynı anda basılırsa kalkan şarj olup hasarlarınızı düzeltecektir. CTRL, ALT ve RETURN'e aynı anda basarsanız lazer ve roket alabilirken CTRL, ALT ve CURSOR UP'a basarak bölüm atlayabiliyorsunuz.

NINJA SPIRIT:

Sonsuz hak için sırasıyla şunlara basın: F9, CAPS LOCK, LEFT SHIFT..

VOYAGER:

Options ekranında "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL" yazmayı deneyin, bakalım ne olacak..

ORK:

Psygnosis'in her zamanki üstün kalite damgasını taşıyan bu oyunda terminalin dört köşesine sol mouse ile kliklerseniz cheat mode açılır. Sonra # tuşu ile enerj, A ile cephane alırsınız. Yetmezse RETURN ile de uçabilirsiniz.

OPERATION LEMMINGS:

Bu oyunda sonsuz hak almak için high score tablosune DEBBIE GIBSON, oyunun son ekranını görebilmek için de ELECTRIC YOUTH yazmanız gerekiyor.

NITRO:

Daha önce bir tüyosu verilen bu oyunda başka cheat'ler de var. Mesela high score tablosuna TRACKDOOR yazarsanız trainer oluyor. Bir de oyun anında NITRO yazarsanız bir sonraki bölüme geçersiniz.

UNREAL:

Bu gerçekdışı güzellikteki garip oyunda trainer için vektör topların döndüğü ekranda ORDILOGICUS yazın. Ekran parlayacaktır.

ATOMIX:

HELP tuşuna basıp TIME yazın. Bakın, zaman durdu!

ROBIN HOOD:
Bu güzel ve de eski izometrik oyunu çabucak bitirmek istiyorsanız şöyle yapın.. Canavarın sırtındaki dikeni çıkartınca size şimşeği verecek. Kralın adamlarına teslim olup da kralla karşılaşınca bu şimşeği 3 kere üzerinde deneyin, olsun bitsin. Bu yolla adam falan da toplamanıza gerek kalmıyor.

Sırada Bülent Öztürk var. Rengarenk mektubundan seçtiklerim var sırada..

ALIEN BREED (AGA)
Bu oyunun tüm bölüm kodları aslında oyunun başındaki introda yazıyordu. Ben not etmedim ama Bülent AGA versiyonunun kodlarını bana yollamış. Emin değilim ama normal versiyon için de geçerli olabilir. Bir deneyin isterseniz.

level 02: 353828	level 03: 108383
level 04: 370101	level 05: 982822
level 06: 847464	level 07: 737373
level 08: 928112	level 09: 287364
level 10: 193831	level 11: 090921
level 12: 309383	level 13: 101221
level 14: 103992	level 15: 998112
level 16: 125332	level 17: 091233

CHAOS ENGINE:
Bu güzel oyuna bir tüyo da Bülent'den. Eğer password yerine M0L0ZZZZZZZZ yazarsanız çok fazla paranız olur. Böylece istediğiniz kadar silah , hak, enerji alırsınız ve oyunu bitirmeniz çok kolaylaşır.

Şimdi elimdeki mektup ise Korhan Düzelten'e ait. Eski yeni birçok tüyo yollamış bize Korhan. İşte burada daha önce yayınlanmayanlar..

FALCON MISSION DISK:
Cephaneniz bitince X, SHIFT, CTRL tuşlarına basarsanız cephanenizi doldurabilirsiniz. Acaba bu tüyo sadece mission disk'te mi geçerli?

BEAST I:
Sonsuz hak için başlangıç ekranından sonra disket değiştirene kadar yükleme sırasında sol mouse ve joystick'in ateş tuşuna basılı tutun.

FORGOTTEN WORLDS:
Başlık resmi çıkınca ARC yazın ve HELP tuşuna basın. Artık oyun sırasında N bir kademe atlatır, S ise istediğiniz zaman bir dükkana girip gerekli malzemeleri almanızı sağlar.

WINGS OF PRAY:
Oyun sırasında uçak kalktıktan sonra COLINWASHEREM yazarsanız istediğiniz bombayı C ile, kalkanı D ile, en fazla 9 tane olmak üzere uçak sayısını P ile ve benzini de F ile doldurabilirsiniz.

DOGS OF WAR:
Oyunun başında TIMBO yazıp F5'e basın. Artık oyun sırasında vurulmazsınız.

DOMINATOR:
Puan toblosuna isim olarak SHAFT yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

HAWKEYE:
Oyunu pause edip DEL tuşuna basarsanız oyun sırasında ölseniz bile oyun bir sonraki kademeden başlayacaktır.

Evet, bu kadar tüyo bu seferlik yeter. Şimdi de biraz sorunları olanlara bakalım..

SORULAR SORUNLAR

Bülent Öztürk/İSTANBUL

1- Jurassic Park'da bir kapı, bir de tapınak buldum ama bu bölümü bir türlü geçemedim, ne yapmam lazım?

Bu oyunda ilk olarak bulunduğunuz çukur gibi yerden çıkıp olduğunca sağ tarafa ilerleyip daha sonra ekranın aşağısına doğru gitmen gerek. Etrafta büyük dinazorların koşuştuğu bir yerde bir direk göreceksin. Direğe dokunduğunda oranın bir bilgisayar terminalı olduğunu anlıyorsun. Oradan o tapınak gibi yerin kapısını açıyorsun. Daha sonra tapınağa git (yahu aslında tapınak değil, bir bina işte..) ve açılan kapısının yanında bir alet-edevat kutusu bulacaksın. Oyunun başladığı yerin sağ taraflarında ağzı kapalı bir lağım girişi bulacaksın. Orayı bulduğun aletlerle açıp içeri girmeniz gerekiyor. Bu arada buraya girmeden önce çocuklardan birini bulman gerekiyor. Diğer de o lağımın içinde. Ocean'a bu oyunu da rezil ettiği için teşekkür ederim ayrıcana. Sadece grafikleri güzel, o kadar. Bu arada müjde, Aladdin'in telif haklarını Virgin almış..

?????/??????

1- Benim sorunum Civilization'da. Altınlarım azalmaya başladıktan bir süre sonra bilgisayar ya vergileri yükseltmemi ya da vergi memurları görevlendirmemi söylüyor ama bunun nasıl yapıldığını bilmiyorum.

Zarfını kaybettiğim ve adını mektubuna yazmadığın için burada kim olduğunu belirtemedim, üzgünüm. Oyunda yapman gereken şu. Herhangi bir şehre gir. Ekranın ortasında şehrinin nerelerince ne ekildiği görünüyor. İşte o yerleşim yerlerinden birinin üzerinde kliklediğin zaman oradaki ekininin kalktığını göreceksin. Yani tarım işiyle uğraşan bir adamın işsiz kalacak. İşte o adamın ekranın sol üst tarafında işsiz olarak ortaya çıkacaktır. Onun üzerine de kliklersen onu şarlatan (halkı eğlendirir ve isyanları azaltır) veya bilim adamı ya da vergi memuru yaparsın.

Alper Ayhan/İZMİR

1- Takıldığım ilk nokta çok basit ama çok can sıkıcı. Civilization oyunun başındaki demoyu ne yaptıysam geçemedim. Basmadığım tuş kalmadı, sırf demosu yüzünden oyundan soğudum!

2- Simcity II oyunundaki 2 ve 3. diskler ne işe yarıyor?

3- Patrician'da bir yıl kadar oyunuyorum, sıra valilerin toplanmasına geldiğinde oyun bitiyor. Sanırım devam etmem için vali seçilmem lazım. Bunun nasıl başaracağım?

Alper, cevabını bilmediğim sorularını yanıtlamadım, onları gelecek sayılarda bulabilirsin..

1- Civilization'un başındaki demosunu geçemezsin. Orada olay şu, senin demoyu seyrettiğin anda bilgisayar aslında oyunu oynayacağın dünyayı hazırlıyor. Senin tek yapman gereken demo başladıktan sonra bir kez space'e basmak. Dünya hazırlandığı an bilgisayar oyuna geçecektir. Eğer space'e basmazsan tüm demoyu seyredersin.

2- Bu oyunun 1. disk dışındakilerinde extra grafikler var. Şöyle, oyun günümüzde geçiyor. Ancak sıkılırsan oyun sırasında sol mouse butonuna basarak LOAD GRAPHICS menüsünü bulursun ve işte bu anda diğer disklerden birini koyup oradaki grafikleri yüklersin. Böylece oyunu geleceğin Avrupa veya Amerika'sında, ayda bir kolonide, şovalyeler zamanında. Orta Asya'da veya vahşi batıda oynaman mümkün. Yani sadece ve sadece grafikler değişiyor. Bu arada Simcity 2000 çıkmak üzere, bu oyunu bekleyin, PC'de çıktı ve inanın çok güzel!

3- Senin mektubun geleli bayağı oldu, o yüzden büyük ihtimalle sendeki oyun Patrician değil. Patrician'ın preview'ı. Oyun senin mektubun gelmeden 2-3 gün önce çıkmıştı, büyük ihtimalle sendeki preview'dı..

Eveet, yine sona geldik. Bu ay inşallah son 2 sayfalık Arka Kapı'yı okudunuz. Zaten gördüğünüz gibi yerimiz hiçbirşeyi doğru dürüst yapmaya yetmiyor. Ama yine de derginin küçüldüğü ve birçok bölümün kapanıp sayfa sayısının azaldığı bir dönemde Arka Kapı'nın büyümesi çok sevindirici..

Hepinize sevgiler...

CAN YALÇIN

PK 148 K.ESAT
ANKARA

d.e.m.o.

Selam Demo severler..

Bu ay elimde SILENTS-LEMON.-SPACE BALLS gruplarının düzenlediği PARTY III adlı yeriyıl partisinde yarışan demolar var. Ama sonuç hiçde beklendiği gibi değil. Açıkçası ben bu yarışmadan çok umutluydum. Bi sürü harika demo bekliyodum, ama sadece 2 tane iyi demo var ve bunların hiçbiri de birinci değil!!! (Aptalca di mi?).. Birinci olan demonun koderini tanıyonuz. Benim şahsen KIL olduğum bi koder kim var bu piyasada? Tahmin edin bakiim? Tabiki CENGIS/COMPLEX!! Can bana bu haberi telefonda verdiğinde şok oldum. Ben Spaceballs, Kefrens, Melon gibi bi grup bekliyodum.. Ben böyle jürinin XXXXX XXXyım. Zevksiz mongollar! İbret olsun diye tanıtmıyorum bu demoyu.. (Çok kızdım) Sıradaki ilk demomuz SPACEBALLS'ın PARTY III için kodladığı demo. Mükemmel bir çalışma. Kesin ALTIN KLASİK. Bizden TAM NOT aldı.. ikinci ve son demomuz ise FAIRLIGHT-VIRTUAL DREAMS'dan harika bir AGA demosu. VD tüm iyi efektlerini bu demoya harcamış..

Bence, böyle bir yarışma hazırlandığı zaman AGA demolar ayrı bir kategoriye konulmalı. Sonuçta AGA'nın getirdiği bir hız farkı var, buna 68020'nin gücünü de eklersek ortaya büyük bir haksızlık çıkıyor. AGA için yapılanlar ile AGA gerektirmeyen demolar nası ayrı kategoride yarıştı hala anlayamıyorum. Ve fakat, COMPLEX grubunun demosu her iki kategoriye göre de birinci olmaya layık değil bence. Benim birincilerim, normal standartlar için Spaceballs, AGA makineler için de Fairlight-Virtual Dreams'ın demosu. İşte bir demo daha burda bitiyor.

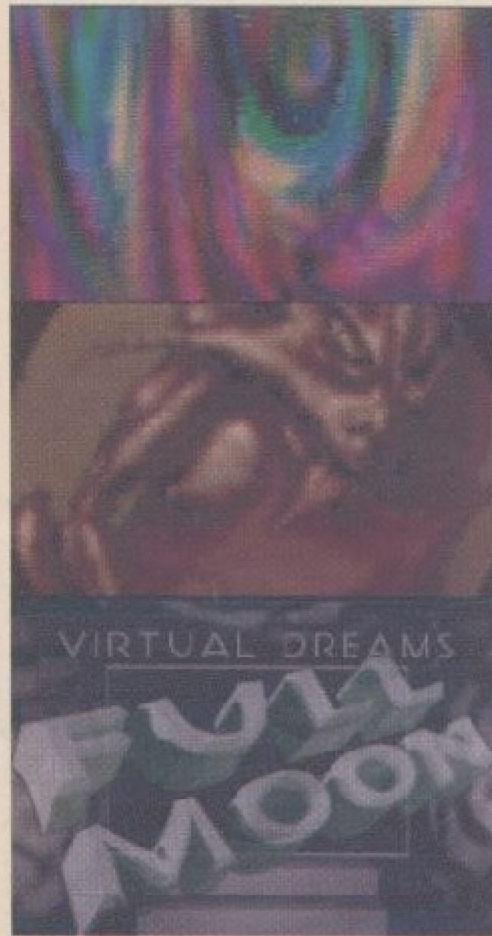
Kendinize iyi bakın..

UMUT OĞUZ ÇELENLİ

> 9 FINGERS / SPACEBALLS <

İyi demo okurları Spaceballs'ın geçen sene harika bir demoyla birincilik kazandıklarını hatırlayacaktır. Bu demo Amiga'nın gücünü gösteren harika birşeydi. Gerçekçiliği getirmişti.. Bu demolarında da yine insanlar (daha çok kızlar) dansediyor, ve işin güzeli BU SEFER ONLARI GÖRÜYORSUNUZ!!! Kızların gülümsediğini görüyorsunuz!! (Resimlere bakınız.. Bu imajların animasyonunu hayal ediniz..) Mükemmel. Müzikle bunu birleştirince ortaya harika bir göz ve kulak ziyafeti çıkıyor. Bu demo da iki disket, fakat izledikleriniz ile kıyaslarsanız bu iki disketin akıllıca kullanıldığını göreceksiniz. Bu kadar imajı IFF ANIM olarak kaydetmeye kalkarsanız herhalde 20-30 Megabyte harcardınız. Genelde tüm imajlar 16 renk interlace ekranlarda yaratılıyor. Bu imajlar vektörel olarak hesaplandığı için bunları bir kübün üstüne sarmak, genişletmek, zoom in-zoom out yapmak çok kolaylaşıyor. Sonuçta görüntüyü ortaya çıkaran şey bir poligonlar bütünlüğü ve poligonların koordinatları da sayılardır.. Bence demo piyasası bu gibi gruplar sayesinde daha çok insana hitap edebiliyor. Ben şahsen bu gibi bir programlamayı nokta basma rekorunu kıran bir demoya tercih ederim. Amiga'nızın sizi şaşırtmasını istiyorsanız bu demoyu alın..

Programlama... %99
Müzik................ %99
Grafik............... %99
Dizayn.............. %99
Bence................ Birinci olmalıydı.
Sistem Raporu.. Amiga 500+ / 600 / 1200 / 4000 ya da ROM'u 2.0'a upgrade edilmiş herhangi bir Amiga'da çalışır.



FULL MOON
>FAIRLIGHT-VIRTUAL DREAMS<

Evet, yine Virtual Dreams'ın manyakları bir araya gelip harika bir AGA demosu yapmışlar. Demin de bahsettiğim gibi, VD tüm iyi efektlerini bu demoya saklamış. Demoya giriş mistik bir müzik eşliğinde hoş bir dağ animasyonu üzerine kredilerin verilmesiyle başlıyor. Ardından duvarlarında resimler olan bir mahzende ilerliyoruz, gerçi bu efekt ekranın çeyreği boyunda bir yerde yapılıyo ama, en azından hızlı (böylesi daha iyi olmuş, inanın). Ne oluyo demeye kalmadan mahzenden çıkıyoruz ve müzik birden hızlanıyor. Ardı ardına çok sıkı efektler görüyoruz. Efektlerin tümünde de ekran boyu imajlara hakimiyet sözkonusu. Ne demek istedim? Yani mesela bir helezon efekti (bir resmin ortada daha hızlı etrafa doğru daha yavaş bir şekilde rotate edilmesi) tam ekran olarak yapılıyo. Bunun yanında alev efekti, fractal efektleri (realtime), screen strech efektleri falan hep tam ekran yapılmış.. Müziğin de acımasızlığıyla VD bizi tam bir şoka uğratıyor. İnanın, bu efektlerin çoğu AGA'nın gücünü sonuna kadar kullanan çok iyi yazılmış efektler. Grafikler de olabileceğnin en iyisi. Sonuçta bu demo çok iyi bir takımın elinden çıkmış. Müzisyenin programcı ile yaptığı zamanlamayı da takdir ettim buradan. Beraber ve iyi çalışmış olmalılar.. Sonuç olarak bu demo bayaa iyi abi.. İyi bir AGA demosu arayanlara ısrarla tavsiye olunur..

Programlama..... %99
Müzik.................. %95
Grafik................. %95
Dizayn................ %98
Genel.................. %96
Bence................. Çok iyi.
Sistem Raporu.. Sadece AGA makinalarda çalışıyor ve hafızanın çoğuna ihtiyaç duyuyor. Önemli bir konu da bu demonun FFS bir disk üzerinde bulunması ve disk üzerinde 1 byte boş yer yok! Dolayısı ile startup-sequence yazılamıyor. Diski boot edip X adlı dosyayı çalıştırmanız gerek..



BONUS

MAIL MARKET

A1200 HARDDISK BONANZA

Düşük kapasitelere dünyanın parasını mı ödeyeceksiniz,
yoksa aşağıdakilerden birini mi seçeceksiniz? Hepsi mükemmel, hepsi hızlı!

546 MB $ 1100.-
256 kB Cache 10ms

345 MB $ 635.-
64 kB Cache 15 ms

245 MB $ 505.-
64 kB Cache 15 ms

213 MB $ 455.-
64 kB Cache 15 ms

130 MB $ 365.-
32 kB Cache 16 ms

Monte ve adrese teslim için ayrıca ücret alınmaz.
Fiyatlara KDV dahil değildir. Garanti Bankası Amerikan Doları transfer kuru üzerinden hesaplanır.

Tele Sipariş

(216) 414 24 37

Manyetik Paket 11

Selam sevgili okurlar. Farkettiğiniz gibi bu sayımızda, eskiden izlediğiniz (daha doğrusu anket sonuçlarına göre izlemediğiniz) bazı köşeler kapatıldı. Neyse ki Manyetik Paket, okurlarımız arasında oldukça taraftar buldu da ben de cami avlularında sürünmekten (hehe) kurtuldum. Kısacası, farketmiş olduğunuz gibi Manyetik Paket son sürat işine devam ediyor.

Lafı fazla uzatmadan bu ayki Manyetik Paket'te yer alan programları tanıtmaya başlayayım. Bu sayıda birbirinden güzel yedi programımız var: IntuiSup, Stepz!, Lens, Calc 3.0, Guru, PerfMeter ve AFCopy. Stepz!, beyninize biraz masaj yapacak bir zeka oyunu. Bunun dışındaki programlar ise bilgisayarınızı kullanmanıza yardım edecek utility'ler. Özellikle Kickstart 1.3'de program yazan arkadaşlarımızın atlamaması gereken program, IntuiSup.

1. Stepz!

Mark E. Whitehead, 1990, Public Domain

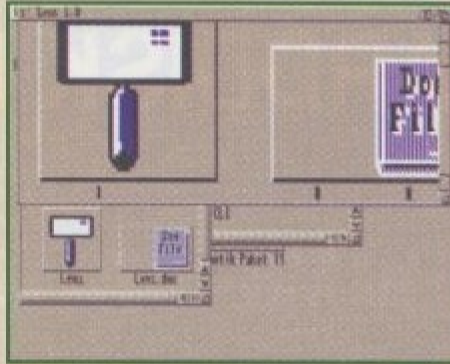


İşte ilk level'larının basitliğine rağmen, yüksek level'larda sizi oldukça uğraştıracak oyunumuz. Amacınız taşınızı ortada dolaşan oklardan kaçırıp, oyun alanının en üstüne ulaştırmak. Oyun alanı sekize sekizlik bir matris. En alt satırdaki pozisyonunuzu belirledikten sonra oyun başlıyor. Oyun alanında oyun seviyenize belirlediğiniz miktarda ok bulunuyor. Bu oklar, her hamlede işaret ettikleri yönde bir kare ilerliyorlar. Siz ise her hamlenizde sağ, sol, yukarı ya da aşağı hareket edebiliyorsunuz. Tabii ki gitmek istediğiniz kare o anda boşsa. Eğer gittiğiniz kareye bir de ok gelirse kaybedersiniz. Sakın oyunu küçümsemeyin. Çok sayıda okla, hiç beklemediğiniz bir anda oklardan birinin hedefi olabiliyorsunuz. Ya da oklar tarafından sıkıştırılıp öldürülmeniz de mümkün. Son bir şey daha: Oklar oyun alanının kenarına gelince bir sonraki hamlede diğer tarafa geçebiliyorlar, ama siz bunu yapamıyorsunuz.

Oyuna başlamak için ilk olarak sağ tarafta duran sekiz sayıyı kullanarak seviyenizi belirliyorsunuz. Bundan sonra da aynı sayıları kullanarak başlangıç karenizi ayarlıyorsunuz. Artık gerisi size kalmış. İyi eğlenceler.

2. Lens

Ned Konz, 1987, Share Ware: $5



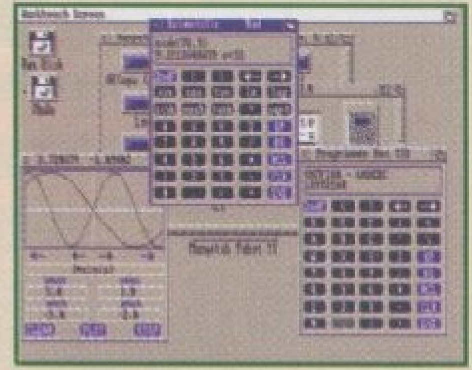
Workbench'iniz konusunda titiz misiniz? Eğer tüm ikonlarınızın hizasını ayarlamaya çalışırken gözlerinizin bozulacağı gibi bir korkunuz varsa Lens tam size göre bir program.

Lens, çalıştırıldığı zaman açılan pencerede, mouse pointer'ının bulunduğu yerin büyütülmüş halini gösteren bir program. Pencerenin sağ tarafında üç tane gadget gizlenmiş. Pencereyi diğerlerinin arkasına atan gadget'ın hemen altına kliklediğinizde görüntü büyütülüyor. Pencere boyutunu ayarlamaya yarayan gadget'ın hemen üstüne kliklediğiniz zaman ise görüntü küçülüyor. Bu sayede Workbench'inizi istediğiniz kadar büyütüp seyredebilirsiniz. Bir de alttaki gadget'ı kullanıp görüntüyü normal Workbench boyutuna getirdiğiniz zaman Lens penceresinin içinde mouse'u gezdirin. Çok güzel bir efektle karşılaşacaksınız. Eğer Lens'in açılcığı andaki boyu küçük gelirse büyütmeyi deneyin. Bence çok şirin bir program (Hey PC kullanıcıları: Bunu Windows'da yapın bakalım! Heh heh!).

3. Calc 3.0

Jimmy Yang, ???, ???

Piyasada bulunan çoğu hesap makinasının yaptığı şeyleri yapabilecek bir programınızın olmaması sizi de rahatsız etti mi hiç? Mesela bilgisayarınızın başındayken birden sin(12)'nin ne olduğunu öğrenmeniz gerekti. Eskiden ben böyle bir durumda AMOS'u çalıştırıp gerekli işlemi yapıyordum. Ama Jimmy Yang sağolsun, artık çoğu hesap makinasından daha iyi bir hesap makinası programımız var.



Program bir çok fonksiyonu tanımasının yanı sıra tek harflik değişken kullanımı gibi lükslere de sahip. Yalnız dikkat etmeniz gereken şey, tüm değişkenlerin büyük harfle yazılması şartı. Bunun yanı sıra makine dili programcıları için onaltılık düzende işlemler yapabiliyor. Yalnız onaltılık düzende işlem yapabilmek için sayıların başına "$" işaretini koymayı unutmayın. Calc (bütün bunlar yetmiyormuş gibi) istediğiniz fonksiyonun grafiğini de çizebiliyor.

Bu üç tür işlemi yapabilmek için programın üç ayrı modu var. Yani onaltılık düzende işlem yapmak istiyorsanız, Programmers; özel fonksiyonları kullanmak istiyorsanız Scientific; grafik çizmek istiyorsanız grafik moduna girmelisiniz.

Bence Calc, her öğrencinin el altında bulundurması gereken bir program.

4. GURU

Mike Haas, ???, ???

Bilgisayarınız birden meditasyon yapmaya kara verdi ve size sebebini de (kendince) bildirdi diyelim. Aranızda kaç kişi bilgisayarının neden göçmüş olduğunu söyleyebilir? Aslında GURU MEDITATION mesajında bulunan 80000003 gibi sayılar size problemin nereden kaynaklandığını bildirmek için yazılıyorlar, ama nedense anlamlı mesajlar yerine sadece bilgisayarı tasarlayanlara bir şeyler ifade edebilecek sayılar kullanılmış. Her zaman yanınızda bu Amiga tasarımcılarından birini bulundurma şansınız olmadığına göre, bu sayıları anlaşılır dile çevirebilecek bir tercümana sahip olmak güzel bir şey.

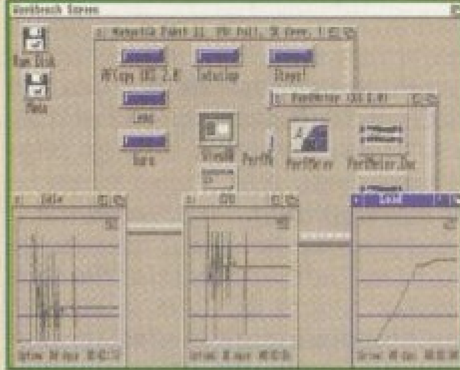
İşte GURU, bu tercüme işini üstlenen yardımcınız. Programa guru mesajındaki sayıyı söylüyorsunuz, o da size problemin nereden kaynaklandığını bildiriyor. Mesela bir program yazıyorsunuz ve programı denerken bilgisayarınız GURU 84000001 ile kilitlendi. Normalde yapacağınız şey tüm programı gözden geçirmek olacaktır. Oysa Guru'yu kullandığınız zaman size problemin Intuition'dan kaynaklandığını ve Intuition'da tanımlanmamış bir gadget tipi kullanmaya çalıştığınız için bilgisayarın kilitlendiğini söyleyecektir. Siz de paşa paşa prog-

ramınızın gadget tanımlarını kontrol edip problemin kaynağını bulacaksınız.

5. PerfMeter

Digital Design Inc., Aralık 1992, Shareware: $5-$5000

Kickstart 2.0 ve üstü.



Multitask bir sistemde çalışmanın çok rahat olduğunda hepimiz hemfikiriz sanırım. Ama bu tür sistemlerde çalıştırdığınız her program CPU zamanının birazını kullanır. Peki CPU'nuza ne kadar yüklendiğinizi öğrenmek istemez misiniz? PerfMeter, çalıştırıldıktan sonra CPU'nun ne derecede boş kaldığını, ya da ne kadar dolu olduğunu size gösterebiliyor. Bunu zamanla değişen bir grafik olarak da size gösteriyor. Programı çalıştırdığınız andan itibaren CPU'nuza yüklenme miktarınız gösterilmeye başlıyor. Menüleri kullanarak gösterilecek grafiği belirleyebiliyorsunuz. Programın ölçebildiği sistem parametreleri şunlar:

IDLE: CPU'nuzun ne oranda boş kaldığını gösterir.

CPU: CPU kullanım oranını gösterir.

LOAD: ???

CHIP: Ne kadar CHIP memory kaldığını gösterir.

FAST: Ne kadar FAST memory kaldığını gösterir.

PUBLIC: Ne kadar PUBLIC memory kaldığını gösterir.

SWITCH: ???

Programı başka bir diske kaydetmek isterseniz blob.font'u ve blob directory'sini o diskin fonts directory'sine kopyalamayı unutmayın, yoksa program çalışmaz.

6. AF Copy

Dominic Clifton, 1993, ShareWare: 1 adet boş disk

Kickstart 2.0 ve üstü

Directory Opus'un bir miktar ilkeli diyebileceğim program, dosya kopyalama, silme, arşivleme gibi işlemleri kolaylaştırmak için yazılmış. Görüntüsü oldukça güzel ve rahat kullanılıyor. Tek problemi, directorylere girmek için önce sol, sonra da sağ tuşa basmanızı beklemesi. Bunu kendi başınıza keşfetmeniz oldukça zor oluyor.

Programın en güçlü yanı, her şeyin ayarlanabilir olması. İstediğiniz komutu koyabileceğiniz yirmi tane düğmeniz var. Hazır düğmelerin çağıracağı komutları ayarlayabiliyorsunuz (arşivlemek için LHA veya LZ'nin çalıştırılması gibi). Disk sürücü isimlerini değiştirebilyorsunuz, renklerle oynayabiliyorsunuz, vb. Yani programı tam istediğiniz hale getirmeniz mümkün. Döküman ise tam anlamıyla harika. AmigaGuide formatında hazırlanmış ve gerekli anabaşlıklar çok güzel düzenlenmiş. Hangi konuda yardım arıyorsanız arayın, kolayca gerekli kısma erişebiliyorsunuz. Buna özellikle programınızı kendinize göre ayarlarken ihtiyacınız olacaktır.



Eğer Disk Master ya da Directory Opus gibi gelişmiş bir program kullanmıyorsanız, AFCopy bulabileceğiniz en iyi yardımcı programlardan biri.

7. IntuiSup

Torsten Jürgeleit, 1992, Freeware

Dergimizin onuncu sayısını okuduysanız Yardımcı Programlar başlıklı yazımı hatırlarsınız. Bu yazıda, Amiga'da program yapan akadaşlarımızın hayatını kolaylaştıracak GadToolsBox ve Power Windows adlı iki programı tanıtmıştım. Bu programlar, Amiga'da oldukça zor olan GUI (Graphical User Interface - Grafik kullanıcı arabirimi) tasarımı işini üstleniyorlar. Özellikle GadToolsBox, sadece 2.0'da çalışması gibi büyük bir dezavantajı unutursak, çok etkileyici özelliklere sahip. Geçen ayki yazımda, Kickstart 1.3 kullanan Amiga'lar için bulunan tek GUI tasarım programının Power Windows olduğunu, ve bu programın GadToolsBox'la karşılaştırıldığında oldukça zayıf kaldığını da söylemiştim. Ama yazımı teslim ettikten bir hafta kadar sonra Fred Fish'in arşivinde bulduğum IntuiSup.library, ve pakette bulunan GUI tasarım programı ne kadar yanılmış olduğumu gösterdi.

IntuiSup.library, Intuition'ın Kickstart 1.3'de ne kadar yetersiz kaldığını gören bir programcının eseri. Intuition'a destek olan bu library sadece Kickstart 2.0'da bulunan gadget tiplerini Kickstart 1.3'de de kullanmanızı sağlamıyor, aynı zamanda gadtools.library'nin sağladığı konforu da programcılara sunuyor.

Program fazla büyük olduğu için Manyetik Paket'e olduğu gibi koymadım. DMS yardımıyla programı sıkıştırdım ve boş bir diske açılmasını sağlayacak bir script yazdım. IntuiSup diskini açabilmek için sadece IntuiSup directory'sinde bulunan IntuiSup.Expand adlı programın ikonuna iki kere kliklemeniz yeterli olacaktır. İlk olarak DMS'lenmiş dosya RAM:'e kopyalanacak, sonra DMS RAM:'de yer alan dosyayı açacak şekilde çalıştırılacak. Sizin yapmanız gereken tek şey, sizden istendiğinde boş diskinizi DF0:'a koymak ve RETURN'e basmak. Eğer iki drive'ınız varsa, CLI açıp IntuiSup directory'sine girdikten sonra şu komutu vermenz yeterli olur:

DMS WRITE IntuiSup.DMS TO DF1:

Ama buna ihtiyacınız olacağını sanmıyorum. Geçen sayıda verdiğim DMSWIN 1.12 bu arşivi açmak için yeterli olmayabilir, çünkü diski (C: directory'sinde bulabileceğiniz) DMS 1.52 ile sıkıştırdım.

Bu işlemi bitirdikten sonra IntuiSup adlı bir diskiniz olacak. Bu diskin Library directory'sinde ihtiyacınız olan IntuiSup.library'yi ve bu library'yi C'den kullanmak için gerekli dosyaları bulabilirsiniz. Library'nin dökümanları da gene bu directoy'de yer alıyor. Aynı diskte örnek programları içeren SOURCE.RUN adlı bir arşiv yer alıyor. Bu arşivi çalıştırdığınız zaman gerekli dosyalar bulunduğunuz path'e kaydedilir. Mesela (1 - 1.5 megabyte RAM'iniz varsa) bu source'ları RAM:'e açmak için bir CLI açmalı, ve CD RAM: komutunu vermelisiniz. Daha sonra IntuiSup diskini DF0:a takıp

DF0:Source.run

komutunu verirseniz tüm örnek programlar RAM:e yazılır. Arşivde yaklaşık olarak 860 K'lık source olduğu için bu işlemi yaptığınızda bulunduğunuz path'de yeterli yer olması gerekli. Bu arşivi aynı zamanda LHA kullanarak da açabilirsiniz. Yani *Lha x DF0:Source.run* komutu da arşivdeki tüm dosyaları açmak için kullanılabiliyor. Bu source'lar arasında ihtiyaç duyabileceğiniz tüm konularda bir örnek bulabilirsiniz.

IntuiSup diskinde bulunan Editor adlı program da GUI tasarımlarınızı sadece mouse'unuzu kullanarak yapmanızı sağlıyor. Daha sonra aynı programı kullanarak bu GUI'yi oluşturacak olan C programını elde edebiliyorsunuz. Bir de, üretilen C programı hem SAS C hem de Aztec C'de compile edilebiliyor (programcıya göre).

IntuiSup, normal 1.3 gadget'larına tüm 2.0 gadget tiplerini eklemekle kalmıyor, bir de kendi tanımladığı (oldukça da işe yarayabilecek) gadget tipleri kullanmanıza izin veriyor. Programın en iyi özelliği de, yaptığınız programların hem 1.3'de hem de 2.0'da düzgün görünmesini sağlaması.

Evet, bu ayın Manyetik Paket'i de bu kadar. Umarım buradaki programlar işinize yarıyordur. Gelecek sayıda görüşmek üzere, hoşçakalın.

Vedat Hallaç



Acil Servis

Merhaba sevgili AMİGA dergisi okurları. Kışın kendini hissettirmeye başladığı şu günlerde yine sizlerle birlikteyiz diyerek yazıma başlayacaktım ki n'olur n'olmaz belki de dergi elinize ulaştığı zaman havalar şu anki kadar soğuk olmaz diye bundan vaz geçtim. Sanırım bu dergi yazarlığı bana pek yaramıyor, yavaştan yavaştan çozutmaya başladım. Her neyse işte sorunlarınız ve işte cevaplar;

Not: Şaka maka burada Güzin Ablacılık oynamaktan bana bay gelci. Arada sırada da olsa "Kıvılcım Ağabey, nasılsın,beni sorarsan çok iyiyim ..." vs türünden militer de olsa hal hatır soran mektuplar yazın da biraz da olsa bilgisayardan uzaklaşıp daha humanist muhabbetlere takılalım;

NFME-No Fast Mem Error:

Ben 1987 yılından beri Amiga kullanıcısıyım. Şu anda 2MB chip mem'i olan bir A500+'ım var. Bazı utility ve oyun programları Fast Mem olmamasından dolayı çakılıyorlar. Buna nasıl çare bulabilirim ?

Mehmet Sanlı

Bu tipik bir NFME vakası. Psikiyatride NeFroManyEk diye de nitelendirilen bazı hasta ve gerizekasız programcıların yaptığı bir hata senin sorununun sebebi. Bunu istersen biraz daha açalım. Bir çoğunuzun da bildiği gibi Amiga'da temel olarak iki cins hafıza var. Bunlardan biri FastMem, diğeri ise chip mem. Bu ayrımın temel sebebi Amiga'nın asıl gücünü oluşturan yardımcı işlemcilerin elde olan bütün hafızaya ulaşamaması. Bu işlemcilerin ulaşabildiği hafızaya Chip Mem, ulaşamadığı ve ana işlemci tarafından ulaşılabilen hafızaya ise Fast Mem denilmekte. Normalde iki tür olan bu hafıza türü programlama olayına girildiğinde üçe çıkıyorlar. Bu iki türe bir de Public Mem ekleniyor. Temel olarak iki tür hafıza olduğunu göze alırsak Public Mem bu ikisinin bir melezi oluyor. Yani herhangi bir program için hafıza gerektiğinde bu hafızayı Public Mem olarak bilgisayardan ayırmasını istersek, bilgisayar ilk önce daha az değerli olduğundan Fast Mem'e, eğer orası dolu ise Chip Mem'e bakıyor. Grafik ve müzik gibi işler direkt olarak yardımcı işlemciler ile alakalı olduğundan bunların Chip Mem'de durması şart. Buna karşın programın asıl makina dilinden oluşan kısmı FastMem'de de Chip Mem'de de çalışabilir, fakat daha önce anlattığım sebepten dolayı genelde Fast Mem'e yerleştirilir. Senin probleminde ise programcı Chip Mem'i gereksiz yere işgal etmek istemiyor, bu yüzden kendisine gerekli olan hafızayı Fast Mem'de ayırmak istiyor. Fakat bunu yaparken makinada sadece Chip Mem olabileceğini hesaba katmıyor. Dolayısıyla yeteri kadar hafızan olmasına rağmen bu problem yüzünden senin programın çalışmıyor. Bu olayın düzeltilebilmesi için bazı çözümler piyasada mevcut, derginin sayfalarında yer alan ilanların çoğu sana bu konuda yardımcı olabilir (Aygaz, IBM ve Probis dışında (evet Tiffany bile). Fakat bence sen bu işi o kadar dert etme, zira bu türde programlar piyasada pek yok ve varsalar bile silinip gitmeye mahkumlar. O yüzden eminim aynı işi sorunsuzca yapan başka programlar bulabilirsin.

Neden Müzik:

Derginizi severek okuyorum, ama maalesef küçük te olsa bazı hataları var. Mesela İNEXESİ bölümü. Tamam kitap ve kaset tanıtımı ile yardımda bulunuyorsunuz ama unutmayın ki siz Amiga dergisi çıkarıyorsunuz, yani bir müzik dergisi değil. Madem komple bir dergi yapmak istiyorsunuz spor ve aktüaliteye neden önem vermiyorsunuz ?

"Yazan kişi" Efe Okay

Sevgili Efe Okay ve bazı diğer okurlarımız aynı görüşü paylaşıyorlar. "Neden bilgisayar dışındaki şeylere de yer veriyorsunuz ?" sanırım bu genel olarak insanların aklını kurcalayan soru. Ve her şey gelip "Siz Amiga dergisi misiniz, yoksa müzik dergisi mi ?" sorusuna dayanıyor. Yani Amiga dergisi isek müzik filan gibi bir konuda yazı yazamazmışız. Peki ya siz sevgili okurlar, Amiga kullanıcısı mısınız yoksa öğrenci mi, sporcu mu, müzisyen mi? Yok hani allahtan sizin mantığınızla düşünmüyoruz, yok öyle olsaydı Amiga kullanıcısısınız diye ne müzik dinleyebilir, ne ders çalışabilir, ne de spor yapabilirdiniz. Fakat biz bunun böyle olmasını istemiyoruz. Çünkü bizler bir geleneğin devamıyız, 1973'te Apple ile başlayıp sonra BBC, Sinclair, C-64, Atari ve Amiga gibi bilgisayarla devam eden "ev bilgisayarı" kuşağının çocuklarıyız. Bizler bilgisayarı bir hobi, hayatımızın sevilen bir uğraşı olarak kullanıyoruz ve böyle görmek istiyoruz. Bunun yanında kitap da okuyoruz, sinemaya da gidiyoruz spor da yapıyoruz. Ve bilgisayar denince bizim aklımıza sadece birler ve sıfırlar değil sanat, müzik ve daha bir çok ilgi alanı geliyor. Zira biz makinalarımızı sadece iş amaçlı kullanmıyoruz. Sizin istediğiniz gibi, sadece bilgisayardan bahsedip onu büyük bir ölçüde günlük yaşamdan soyutlamak daha çok iş amaçlı PC dergilerinin yaptığı bir olay. Zaten onlar da böyle yapmak zorunda. Fakat biz Amiga alanında bizim gibi düşünenlerin çoğunlukta olduğuna inanmaktayız. zaten eğer öyle olmasaydı o bayıla bayıla okuduğunuz oyun açıklamalarına da veda etmek zorunda kalırdınız. Fakat sanırım ben asıl sorunun ne olduğun biliyorum. Genelde Türk insanının kafasını kurcalayan olay sizde de var. Bizim insanımız bilgisayarla ilgili ne alırsa alsın, gayri ihtiyari ona zarar gözüyle bakıyor. Orjinal almıyor çünkü zarar ederim diyor, dergi almıyor çünkü gereksiz diyor. Sonuç olarak ta bizim binbir fedakarlıkla çıkarttığımız dergiye yok "şu sayfa gereksiz", yok "zaten dergi boyutunuz küçük, bari sayfa sayısını arttırın" gibisinden şikayetler, negatif eleştiriler geliyor. Ama bir Allah'ın kulu çıkıp ta "Ya, bu fiyata bu dergiyi nasıl çıkarıyorsunuz, pes vallahi" diyemiyor. Lütfen artık şu at gözlüklerini çıkarın gözlerinizden de modern, çıkarcı kaygılardan uzak bir şekilde bakın şu dünyaya.

CD32 VE A500

Benim 1 Mb Ram'i bir A500'üm var. Ayrıca şu sıralar Commodore'un yeni çıkarttığı CD32'lerden almayı istiyorum. İngiltere'de yaşayan bir tanıdığım da CD32'yi A500'e bağlayabilmek için bir arabirim bulunduğunu söyledi. Benim sizden öğrenmek istediğim bu arabirim yardımıyla A500'ümü CD32 için bir klavye ve diskdrive gibi kullanıp kullanamayacağım?

Ali Brunelli

Sevgili Ali Brunelli, bu arabirimden benim de yeni haberim oldu. Bildiğim kadarıyla A500'ünü CD32 için bir klavye ve disk drive gibi

kullanmak yerine CD32'yi A500 için bir CD-ROM gibi kullanabilirsin. Bu sayede de pek çok yararlı program ve demonun bulunduğu PD disklere *Parnet* gibi bir programın yardımıyla ulaşabilirsin. Yani parnet gibi bir program olmadan bu işi yapman imkansız.

MAC Ve SCANNER

Ben iki yıldır Amiga kullanan amatör bir programcıyım. Ayrıca evde bulunan bir PC'den de Amiga'ya resimler aktarıyorum. Bunu da CrossDos adlı program yardımıyla yapıyorum. Yalnız babamın çalıştığı işyerinde bulunan MAC ve scanner'dan faydalanmak istediğimde bunu bir türlü beceremedim. Mac'de scan ettiğim bir resmi Amiga'ya nasıl alabileceğimi lütfen açıklar mısınız?

Hicabi Kurt

Efendim bildiğiniz (yada bilmediğiniz) üzre MAC'ler disklere bilgi saklamak için tuhaf bir yol kullanırlar, bu sebepten ötürü ise diskleri hiçbir başka makina tarafından okunamaz (hatta AMax gibi emülatörler bile bir MAC disk sürücüsü kullanmayı gerektirmektedirler). Fakat MAC'lerle birlikte gelen *Apple File Exchange* isimli program yardımıyla MAC'de PC disklerini okuyabilir ve bu disklere yazabilirsiniz. Sizinde kullandığınız CrossDos adlı program ise Amiga'nızın PC disklerini okumasını ve bu disklere yazmasını sağlar. Yani bu vakada yapılması gereken MAC'de PC formatında kaydedip, Amiga'da CrossDos yardımıyla PC formatında okumak olacaktır. Dikkat edilmesi gereken diğer önemli nokta ise resimlerin formatıdır. MAC'deki programların çoğu Amiga'nın IFF'i ile tamamen uyumsuz olan TIFF formatını kullanır. Fakat JPEG'i destekleyen MAC programları da bulunmaktadır. Bu problemi halletmek için ise, ya JPEG destekleyen bir MAC programı bulmalı, yada TIFF'i IFF'e çeviren bir utility edinmelisiniz. TIFF'i IFF'e çeviren utility'ler genelde public domain'dirler ve kolayca bulabilirsiniz.

Monitör - TV karmaşası

Yeni bir A1200 aldım fakat bilgisayarımı bağlamak için bir monitör mü, yoksa bir TV mi alsam karar veremiyorum. Çünkü bilgisayarla uğraşmadığım zamanlarda kendi odamda oturup TV seyretmek istediğim halde, TV'lerin bilgisayara bağlandıklarında bir monitör kadar iyi sonuç vermediklerini duydum ve biraz kararsız kaldım. Lütfen bu konuda bana yardımcı olur musunuz?

Abdülrezak Hülagü

Öncelikle ve kısaca TV veya monitör farketmeksizin görüntünün nasıl oluştuğunu anlatmaya çalışayım. Görüntü, tüpün arkasında bulunan elektron tabancalarının çıkardığı ışınların tüpün üzerine düşmesi sayesinde oluşur. Doğal olarak da görüntünün detayı ve güzelliği bu ışınların büyüklüğüne bağlıdır (ışınlar ne kadar küçükse görüntü de o kadar detaylı olur). Buna da çözünürlük denir. Kısaca, çözünürlük yükseldikçe görüntü kalitesi mükemmelleşir. TV üreticileri ürünlerinin çözünürlüklerini vermekten kaçınıyorlarsa da, bir monitörün çözünürlüğünün bir TV'den yüksek olduğu bir gerçektir. Bu da şu anlama gelir: bilgisayarını modülatör çıkışından (RF) bir TV'ye bağlarsan sonuç bir monitörden alacağına göre bayağı bir kötü olur. Bunun da sebebi sinyalin bilgisayarın içindeki modülatör tarafından RF'e (radio frequency) çevrilip TV'ye yollanması ve TV'nin de bu sinyali video sinyaline çevirerek göstermesi sırasındaki kayıplardır. Fakat bilgisayarını bir TV'ye bağlamanın başka bir yolu daha var o da SCART denen bağlantı sayesinde. Yalnız bu sadece SCART bağlantısı olan TV'lerde olmaktadır. Bu bağlantı sayesinde Amiga'dan çıkan composite video sinyalleri hiç bir kayba uğramadan gösterilir ve sonuç da modülatör yardımıyla bağlamaya nazaran çok daha iyidir. Yine de bir monitör her zaman için çok çok daha iyidir.

NE NEDİR?

Ben 10 yaşındayım ve henüz bir aydır bir Amiga'ya sahibim. Dünyama bu aletle birlikte giren anlayamadığım pekçok kelimeyi anlayabilmem için bana yardımcı olur musunuz? Açıklamanızı istediğim kelimeler: hard disk, megabyte, bit ve Ram.

Özkan Russan

Hard disk içinde yüksek kapasitede diskler bulunan bir disk sürücüsüdür (kapalı bir kutudur). İçindeki diskler çıkarılamaz veya yeni diskler eklenemez. Bunlara da aynı disketlere olduğu gibi bilgiler yazabilirsiniz. Yalnız her oyun harddiske yüklenemez, yani harddiskten çalışmaz. Bunların kapasiteleri değişse de en düşük kapasiteli olan 20 Mb'tır bu da yaklaşık 22.5 disketlik bilgi demektir.

Bit, hafıza veya disk kapasitesini ölçmek için kullanılan en küçük birimdir. Tek bir bilgi (bir harf, bir sayı veya noktalama işareti) saklayabilmek için sekiz bit gereklidir. Bu sekiz bit'e ise Byte denir. Megabyte(Mb) ise hafıza veya disk kapasitesini ölçmek için kullanılan diğer bir birimdir. Tam kelime karşılığı 'binbyte'tır. Bilgisayarlar ikilik sayı sistemi temeline dayandıkları için bu tam olarak 1000 byte yerine 1024 byte'a karşılık gelen bir birimdir.

RAM ise Random Access Memory kelimelerinin kısaltılmış halidir ve Amiga'nın elektronik bilgi saklama bölümüdür. Buraya siz birşeyler koyabileceğiniz gibi herhangi bir programı da çalıştırdığınızda program buraya yüklenir. Makinanızı kapattığınızda RAM'deki bilgiler yok olur, yani önemli birşey varsa önce bir diskete kaydetmeniz gerekir.

Bu ay bazı özel konulara da değinmek istiyorum. Dergimizin eski sayılarını alanlar belki hatırlarlar VENOM adında bir zatı şahaneden bahsetmiştim. Bu er kişi o zaman da belirttiğim gibi ülkemizin sayılı yeteneklerinden biri olup Türk bilgisayarcılarını yurt dışında kötüleyip zaten bocalamakta olan Türk scene'ini baltalamaktadır. O kadar ki yurt dışındaki bazı BBS'ler Türk olduğunu öğrendiği kullanıcılarına pek itibar etmemekte, bazıları ise onları üyelikten çıkarma yoluna bile gidebilmektedirler. Ülkemiz bilgisayarcılarının dış pazarlarda başarısını baltalayan bu şahıs bir çok yerden duyduğum kadarı ile yakınlarca InterNet bağlantılı bir sistem kurarak Türkiye'nin "Bill Gates"i olacağını belirten Eylem Cülcüoğlu'dur. Bu bilgi tabi ki yanlış olabilir, bu yüzden sayın Eylem Cülcüoğlu'nu bu olayı bizlerle konuşmaya, eğer bu yazdıklarımız yanlışsa bazı kişilerle yüzleşmeye davet ediyorum. Eğer bu bilgi yanlışsa seve seve gelecek sayıda tekzip ederim. Ama eğer ki bu kişi "Venom" denilen kişi ise siz sevgili okurları bu kişinin sisteminden uzak durmaya çağırıyorum. Sahte isimlerle BBS'lere girip orada Türk modemcilerin adını kötüye çıkaracak işler yapan bu kişinin kontrolünde olan bir E-Mail sisteminden insanlara yarar değil ancak zarar geleceğine inanıyorum.

Bu ayki yazıma son vermeden önce bazılarına inat bir kitaptan bahsetmek istiyorum. Bu çoğu kişinin Tron, Blade Runner ve Lawnmower Man gibi filmlerden bildiği CyberPunk alt kültürünü ilk kez ortaya atan William Gibson'ın muhteşem eseri NEUROMANCER. Günümüzden çok fazla uzak olmayan, şu anda bile bazı etkilerini gördüğümüz bir zaman diliminde geçen kitap, sıfırı tüketmiş bir hacker'ın yaşamda kalma savaşını anlatıyor. Bilgisayarcıların oldukça yakın olduğu türden motifler, karışık entrikalar ve olası bir mahşerin enfes bir dille anlatıldığı bu kitap bence tam bir kült başlangıcı. Şahsen, bilim kurgu konusunda H.G. WELLS, JULES VERNE, ARTHUR C. CLARKE ve son olarak ta ISAAC ASIMOV en tuttuğum isimlerdi, fakat William Gibson bütün bu sıralamayı bir anda alt üst edip en üst sıraya oturdu. Tavsiye ederim bu kitabı muhakkak bir şekilde edinin, olmadı kitaba oldukça sadık kalan oyunu NEUROMANCER'ı bir yerlerden bulun. Dergiye gelirseniz benden de temin edebilirsiniz. Ve son bir not daha, eğer elinizde William Gibon'ın başka kitapları varsa, veya Cyberpunk ile ilgili oyunlara sahipseniz benle bağlantı kurun. Kimbilir ?!!!

KIVILCIM HİNDİSTAN

NE
KİM
NEREDE
YENİ
ÖNCE
SONRA

İNE X ESİ

Selamlar. Yeni yılda da sizlerle, Uçanbalık'ta buluşmak ne büyük bir keyif. Şu malum muhabbeti yapmadan geçmeyeceğim: 'zaman ne çabuk geçiyor'. Geçen yılın şampanyasının tadı hala damağımda. Can'la soğuk bir kış akşamı şaraplarımızı yudumlarken ("şarap, şampanya...coh, yarasın!" düşünceleri geçmesin kafanızdan, valla ayda yılda bir içiyom) ilk sevgi sohbetini yapmamız daha dün gibi. Sonra Amiga'ya girişimle beraberimde getirdiğim canlılık, neşe ve güzellikler akıldan çıkmayacak şeyler. Bununla birlikte dergideki bazı arkadaşların başarımı çekememezlikleri de diğer unutulamayacak olaylardan: yok yemek tarifleri yazmak istemişim de zor caydırmışlar, yok efendim benim köşemin adı 'Kaçanbalık', 'Muşambalık' yada 'Kalabalık' olmalıymış vs. vs.. Peki ben ne yaptım bu durumda? Bütün bu nifak tohumlarının üstüne basa basa, üzerimdeki kıskançlık bulutlarının yağmurlarına karşı her an heryerde şemsiye ile dolaşarak yoluma devam ettim. Tabii ki siz Uçanbalık dostları sayesinde. En önemlisi ise, tüm bu süre içerisinde sizleri çok sevdim..

Peki sinemada ve müzikte neler oldu geçen yıl. İstedim ki bu sayıda hepbirlikte 1993'ün özetini çıkaralım. Öncelikle tabii ki sinema;



7.SANAT 1993

Melody Maker, NME ve Vosc dergilerinin oluşturduğu listelerden seçtiğim yılın en iyi 10 filminin sıralandığı bu listede üç derginin de bir numara yaptığı filmi inanın tanımıyorum (sinema yazılarını bırakmalı mıyım?). Bakalım siz tanıyor musunuz? (Nilgün'ün tanımaması gayet normal çünkü bu milyonlarca dolar bütçeli bir Hollywood filmi değil, tam anlamıyla sıradışı ve muhteşem bir film - Ed.)

Şimdi 1993'ün en iyi on filmi:

1- **Reservoir Dogs** (Quentin Tarantino)
(Yılın Filmi)
2- **True Romance (Tony Scott)**
(Yılın en sevimli çifti)
3- **Jurassic Park (Steven Spielberg)**
(Yılın en etkileyici filmi)
4- **The Fugitive (Andrew Davis)**
(Yılın en heyecanlı filmi)
5- **The Piano (Jane Campion)**
(Yılın bastırılmış tutkular filmi)
6- Hard Boiled (John Woo)
(Yılın Hong Kong kahramanı)
7- Malcolm X (Spike Lee)
(Yılın en iyi biyografik öyküsü)
8- Bram Stoker's Dracula (Francis Ford Coppola)
(Yılın korku filmi)
9- Groundhog Day (Harold Ramis)
(Yılın komedi filmi)
10- In The Line Of Fire (Barbet Schroeder)
(Yılın suikast film)

Hot Shots Part Deux, What's Love Got To Do With It, Cliffhanger, The Firm, Mr. Saturday Night, Indecent Proposal, Body Of Evidence ve Sliver de geçen yılın en çok konuşulan filmlerinden birkaçı.

Müzik 1993

1993'de müzik piyasasından kimler gelip geçmedi ki. Şarkılarını dinleyip "Ah, eski günler" muhabbeti yaptık, sevdiğimize telefonda dinletip ömür boyu sevgi andı içtik....

Siz de Take That'in "Pray" şarkısıyla daldınız değil mi? Ya Bryan Adams'ın "Please Forgive Me"si, Dina Caroll'ın "Don't Be A Stranger"i, Janet Jackson'un "If"i... Hele, hele, Whitney Houston'ın "I Will Always Love You" parçası yüreğinizi nasılda hoplattı değil mi? Tamam, kabul ediyorum; uslanmaz bir duygusalım ben.

Bu arada geçen yıl ne çok düet çıktı yahu. Take That-Lulu, Elton John-Kiki Dee, Frank Sinatra-Bono, Bryan Adams-Rod Stewart ilk akla gelenler.

Guns'n Roses, Nirvana, Pearl Jam, Aerosmith, Depeche Mode, Faith No More kanımızı kaynatmaya devam etti ve 1994'de de edecekler.

NME, Melody Maker, Vosc ve Smash Hits dergileri yılın en iyi albümlerini seçmişler ve işte ortak bir listeyle ilk on:

1- The Lemonheads (Come On Feel The Lemonheads)
2- Nirvana (In Utero)
3- Suede (Suede)
4- Dina Carroll (So Close)
5- Bjork (Debut)
6- Pearl Jam (Us)
7- PJ Harvey (Rid Of Me)
8- Grant Lee Buffalo (Fuzzy)
9- Tindersticks (Tindersticks)
10- U2 (Zooropa)

Bu yıl da her yıl olduğu gibi sömestr tatilinde sinemalarda daha çok çocuklara ve gençlere yönelik filmler gösterimdeydi. Bunlar içinde en ilgi çeken ise tabii ki bir Disney harikası olan Aladdin'di. Bilmem hiç merak ettiniz mi, ilk çizgi film ne zaman yapılmıştır veya yapılan en uzun çizgi filmi kim yapmıştır vs. vs. İşte bizde bunları merak ettk ve araştırdık şimdi çizgi filmlerle ilgili biraz bilgi:

* İlk uzun metrajlı çizgi film 1917 yılında Arjantin'de yapılmıştı. 60 dakikalık *El Apostol* adlı film bir politik taşlamaymış.

* İlk uzun metrajlı ve sesli çizgi film de Arjantin yapımıdır 1931'de Quirino Christiani tarafından yapılan bu çizgi film de yurttaşı gibi bir politik taşlamaymış.

* Sesli, renkli ve uzun metrajlı ilk çizgi film ise 1937 Disney(ABD) yapımı *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*'dir.

* Üç boyutlu ilk çizgi film, 1951 Kanada yapımı *Around Is Around*'dır.

* Yapılan en uzun çizgi film Osamu Tezuka'nın *Binbir Gece Masalları* adlı yapımıydı. Süresi ise 2 saat 30 dakikaydı. (1969, Japonya)

* Çizgi film konusunda dünyanın en üretken ülkesi bugüne kadar 150 'ye yakın uzun metrajlı çizgi film yapan Japonyadır. Onu ABD, Fransa, Macaristan, Avusturalya ve İtalya izlemekte.................

Sahi sizin geçmiş yılınız nasıldı? Aslında daha önemli bir şey var; 1994'ü dolu dolu, çılgınca yaşayabilmek. Hepinize sevgi dolu, şans dolu, eğlence dolu, sinema ve müzik dolu, kısaca dediğim gibi dolu dolu bir yıl diliyorum. Kucak dolusu sevgiler.

NİLGÜN ÖZDAL

AMIGA'dan





Evet, sonunda bir yılı doldurduk. Gerçi bir yılda normalde 12 sayı çıkması gerekirken biz 10 sayı çıkarabildik. Bunun ise bir çok nedeni var. Tek tek bütün nedenleri sıralamanın ne kadar gerekli olduğu ve bunların sizleri ne kadar ilgilendirdiği tartışılabilir. İsterseniz önce biraz "nereden nereye" geldiğimize bakalım.

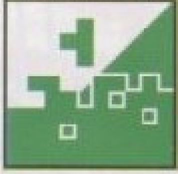
Her şey, piyasadaki bütün Amiga dergilerin kapanarak, bizim (bu dergilerin eski çalışanları) başka işler yapmak zorunda kalmamız gibi bir durum ortaya çıkmasıyla başladı. Dergi elemanlarının hiç biri bu işten kopmak istemiyordu. Çünkü çocukluğumuzda başlayan "home computer" meraklarımız sonunda bizi bu işin neredeyse profesyoneli sayılabileceğimiz bir konuma getirmişti. Neredeyse profesyoneli diyoruz çünkü hiçbirimiz bu işe, sadece para kazanmamızı sağlayan, bir "ekmek teknesi" gibi bakan kaderci bi yaklaşımla bağlanmamıştık. Herşeyden öte bir şeyler yaratmanın, özellikle de bu yarattıklarınızı birileriyle paylaşmanın verdiği heyecan ve manevi tatmin hiç bir şeye değişilmezdi. Çünkü, bilgisayarla ilgilenmeye başladığımızda bu işi bilen (bilen derken kendimizin de şu anda bu işi "bildiğimizi" söyleyemeyiz, çünkü bilmenin ve öğrenmenin bir sınırı yok) birilerine ne kadar ihtiyaç duyduğumuzu hatırlayıp, sizlerin hiç değilse bazı problemlerine çözüm getirebilmek, bilgisayarlarını-zı olması gerekene daha yakın şekliyle kullanabilmeyi, yani bilgisayarın kölesi değil efendisi olmayı öğretebilmek en büyük arzumuzdu.

1992 yılının Aralık ayında üç-dört kişinin toparlanıp gerçekleştirdiği uzun süren etüd çalışmaları sonucunda karar vermesi üzerine bu derginin çıkması kesinleşti. Yardımlarını esirgemeyen arkadaşlarımızın da büyük katkılarıyla iki aylık yoğun bir çalışma sonunda Şubat 1993'de ilk sayımızı çıkarabildik. İlk sayıyı çıkarmak bizi öylesine zorlamıştı ki sonraki sayıların bundan bile zor olacağını ummuyorduk. Ama, her şey tam tersine gelişti ve bir yıldır sizlerin de bizlerle birlikte gördüğü gibi giderek zorlaştı. Ayrıca her zaman daha iyisini yapma isteğimiz doğrultusunda aldığımız belkide aceleci bir kararla sayfa sayısını arttırınca, 80 sayfalık bir derginin 48 sayfalık bir dergiye oranla ne kadar zor hazırlandığını gördük. Burada karşılaştığımız zorluk sadece zamanla ilgili değildi. özellikle ekipman eksikliği, istikrarsız piyasa, işimizin bağlı olduğu diğer insanların bizi küçümsemelerinden kaynaklanan sorumsuzlukları işimizi daha da güçleştiriyordu. Yinede 4. sayıdan 10. sayıya kadar gittikçe kötüleşen bu koşullara dayandık. Fakat 1994 başında Türk ekonomisinin girdiği büyük kriz ve bu krizi hazırlayan süreç boyunca basım maliyetimizdeki büyük artışlar bizim artık bu şekilde devam edemeyeceğimizi kesinleştirdi. Bütün bunlar sonunda karar vermemiz gereken bir dönüm noktasına geldik. Şartlar zaten bize fazla seçenek bırakmamıştı; ya sayfa sayısını azaltacaktık ya da derginizin fiyatında oldukça yüksek bir arttırım yapacaktık. Sizlerin de görebileceği gibi kararımızı verdik ve sayfa sayısını azalttık. Bu kararı vermemizdeki bir diğer etken ise Kasım ayından itibaren elimize ulaşan anketlerde karşımıza çıkan sonuçlardır. Çoğunluk, oyunlar ve bir kaç köşe dışında hiç bir sürekli yazının gerekliliğine inanmıyor, hatta bazı tür oyunlara daha çok ağırlık verilmesini ve reklam sayısının azaltılmasını istiyordu.

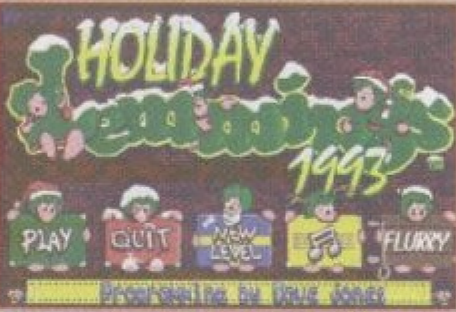
İşte bütün bu olumlu-olumsuz gelişmeler sonucunda buralara geldik. Umarız beraberliğimiz daha yıllar boyu sürer. Dileğimiz şimdiye kadar gösterdiğiniz anlayış ve yakın ilginin artarak sürmesi. Sevgiler, saygılar.

Sizi çok seven AMIGA çalışanları.

HOLIDAY Lemmings 1993



Onlar.. Onlar ki bir zamanlar beni uykusuz bırakmış, monitörümün önünde kıpkırmızı gözlerle sızmama neden olmuşlardı. Hala hatırlıyor gibiyim küçük küçük yüzlerce cüce rüyalarımda bile beni rahat bırakmıyordu, evet bu küçük cüceler hepimizin yakından tanıdığı sevimli Lemming'lerden başkası olamaz değil mi? Lemmings DMA Design ve Pysgnosis firmalarının ortaklığı ile birlikte Amiga'nın ilk oyunlarındandı ve evet hiç kimsenin inkar edemeyeceği gibi bir efsane oyundu, o zamanlar tüm Amiga'cılar bu küçük sevimli cüceleri kurtarıp o bitmek tükenmek bilmeyen bölümleri geçmek için adeta birbirleriyle yarış ediyorlardı.



Şirin Lemming'lerle yine beraberiz.

DMA Design ve Pysgnosis, 91 senesinin başında yine uzun ve zor bölümlerden oluşan 'Oh! No, More Lemmings!'i çıkardığında herkes bu ilk oyunun ikinci versiyonu zannedip oyuna hücum etmişti fakat oyun sadece bir data diski idi, birinci lemming'lerden hiç bir farkı yoktu sadece değişik bölümler eklenmişti o kadar.. 92 yılbaşında ise "Happy New Year 92 Lemmings" yılbaşı için sadece para kazanmak amacıyla yapılmış ve diğerlerinden farksız olan data diski piyasaya çıktı. Herkes merakla 'Lemmings 2' adlı oyunu bekliyordu ki Mart 1993'de beklenen bomba patladı: Lemmings 2 The Tribes, Amiga'da ve diğer bilgisayarlarda piyasaya sürüldü ve beklenenin üstünde sattı, tüm billboard'larda zirvelere ulaştı, bu yeni oyunda cücelere değişik özellikler eklenmiş ve oyun iyice komplike olmuştu.

Ve 94 yılının bu ilk ayında sürmekte olan yılbaşındaki klasik oyun patlamasına yepyeni bir Lemmings bombardımanı ile iştirak ediyor DMA Design ama bu Lemmings 3 değil! aynen 92 yılbaşında olduğu gibi ilk Lemmings oyununun bitmek tükenmek bilmeyen data disklerinden biri: HOLIDAY LEMMINGS 1993.. Küçük sevimli cüceler şimdi de noel tatilinde..

Oyunumuz tek disketten oluşuyor ve kısa süren bir yüklemeden sonra karşımıza diğer Lemmings'lerden hatırlayacağımız klasik options menüsü çıkıyor burada sırayla: **Play** (Oyunumuza ilk bölümden başlamak için burayı seçiyoruz, bol şans!), **Quit** (Oyunu terk etmek isterseniz quit seçeneği emrinize amade), **New Level** (Eski Lemmings'ciler ve hemen hemen tüm Amiga'cılar bilirler ama ben yine de yeni Amiga'cıları düşünerek anlatayım, Lemmings bölümlerden oluşan bir oyun ve her bölüm ilerleyişinizde bilgisayar geçtiğiniz bölümün kodunu veriyor, bunları not ederek ve oyuna başlarken New Level'dan bu kodları girerek kaldığınız yerden başlayabilirsiniz), **Music** (Oyundaki müzikten rahatsız oluyorsanız buradan kapatabilirsiniz), **Flurry / Blizzard** (Oyunun zorluk derecesi buradan ayarlanıyor, Flurry kolay bölümler, Blizzard ise zor bölümler için). Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra oyuna geçiyoruz, herşey aynen Lemmings 1'de olduğu gibi. Oyun için açıklanacak hiç bir şey kalmadı sanırım, ikonları kullanarak cüceleri çıkış kapısına ulaştırmalısız tabii bu sırada kısıtlı vakti de göz önünde bulundurarak.

Ben diyorum ki bu oyuna Lemmings 2'deki değişik ikonları ekleselerdi sanırım daha eğlenceli bir oyun ortaya çıkardı, Lemmings 1'deki ikonlar, grafikler, menüler hepsi aynı yani biz bekliyorduk ki bu oyun



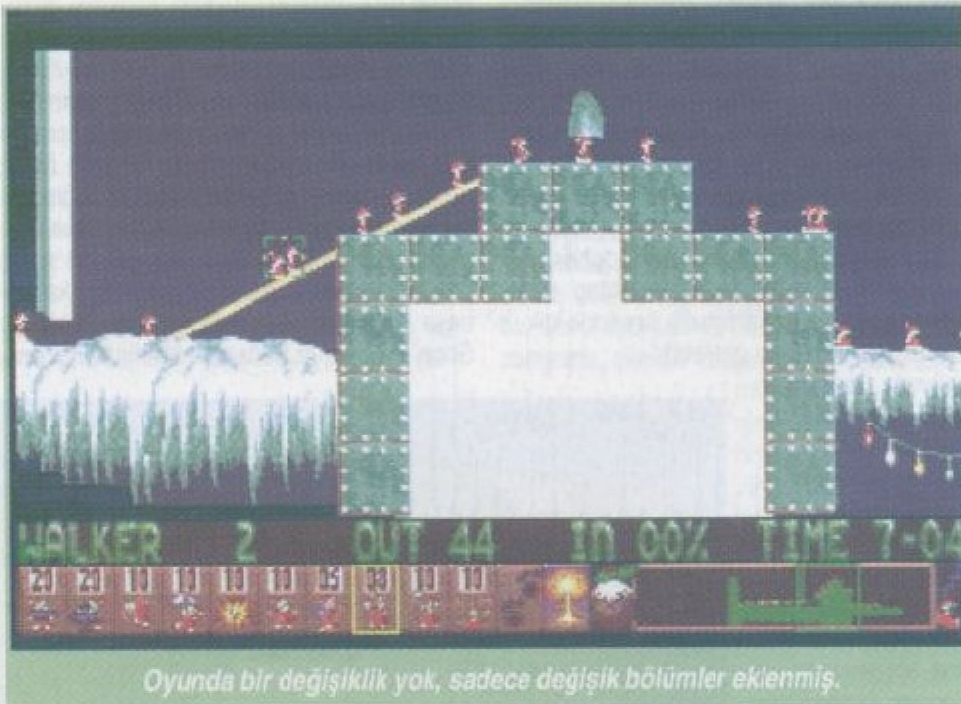
Kışın çıkan oyunların bölümleri de buzlu oluyor.







İşte yeni Lemmings'in yeni bölümleri.



Oyunda bir değişiklik yok, sadece değişik bölümler eklenmiş.

yeni Lemmings'in data diski olsun ve bundan böyle yeni Lemmings'in datalarını oynayalım ama her nedense ilk oyunun data disklerine devam ediyorlar, başta da dikkatinizi çektiysem bu sefer yeni oyunu sadece DMA Design hazırlamış yani Pysgnosis'in bu çorbada tuzu yok! Bu da beni hayrete düşürdü, çünkü DMA Design firmasının yetkilileri Amiga için artık çalışmayacaklarını crackerların piyasaya balta vurduklarını bahane ederek açıklamıştı buna karşılık Pysgnosis'den mahrum bir Lemmings data diski ile karşımıza çıkıyorlar, sebebi nedir bilemiyorum ama şu bir gerçekki DMA Design Lemmings 3'ü çıkartırsa bu kesinlikle CD Romlar için olacak, yani biz Amiga'cılar CD'de çıkacak olan bu oyundan malesef yararlanamayacağız. Gelelim Pysgnosis'e bu firma belki de şu yüzden bu Lemmings data çalışmasına katılamadı; şu aralar Amiga dahil tüm bilgisayarlar için "Dracula" adlı oyunu çıkartmak üzereler, herşey hazır, oyun her an gelebilir (belki de siz bu yazıyı okurken geşmiş olacak) oyun mükemmel grafiklere sahip ve PC'deki ünlü Wolfstein serisi tarzında oynanıyor, bekleyelim ve görelim. Konumuzdan belki biraz uzaklaştık ama bu haberi de vermek benim görevim. Neyse anlamışsınızdır herhalde bu oyun crackerlığın ulaşamadığı ülkelerde adeta bir para tuzağı yılbaşı için, ama ülkemizde orjinal oyun bulma şansı olmadığından ve tek disketten de oluştuğundan zaman geçirmek, eski anıları pekiştirmek için düşünmeden alınır, sakın kaçırmayın ne de olsa bu bir LEMMINGS...

SELİM SARI

SES 84

DMA Design
1 Disket
1 MByte
Billboard'da
6 numara

GRAFİK 87

GENEL 88







Simon The Sorcerer



Bir adventure hastası olarak en son Indiana Jones 4 ile uykusuz geceler geçirdiğimi hatırlıyorum, ne oyundu ama.. Indy 4'den sonra her nedense Amiga adventure piyasasında tam bir durgunluk yaşandı, bu uzun zaman zarfı içerisinde sadece Nippon Safes adlı orta kalite bir adventure ile yetinmek zorunda kaldık, iş bu ya oyunun tam çalışanını bulmak bile çok zordu. Tabii bu sırada daha evvelden PC'lerde boy gösteren ve hepimizin "Ah keşke Amiga'da da çıksada bizde oynasak!" dediği LucasArts harikası Day Of The Tentacle'ın Amiga'da çıkacağını duyunca hepimiz sevinçten havalara uçmuştuk ama oyun malesef sırf A1200 sahipleri için olacaktı.. Ama üzülmeyin A500 sahipleri bizim de LucasArts (artık bizi terkeden kalleş firma!) oyunları ile yarışabilecek güzellikte, en az Monkey Island 2 gibi güzel grafikli mükemmmel bir adventure oyunumuz var: AdventureSoft sunar..

SIMON THE SORCERER...

Grafikler PC kalitesi, hız müthiş, hemde inanamayacaksınız belki ama çok az disket değiştiriyor, inanılmaz ama gerçek! (Belki biraz fazla abartıyorum ama ne yapayım elimde değil bu zamanda Amiga'da böyle adventure bir daha zor bulunur.) Oyunun reklamı PC versiyonu ile birlikte geçtiğimiz mayıs ayında piyasaya sürülmüştü, ne yalan söyleyeyim bekliyordum ama bu kadar güzelini de değil! Konuştuğum tüm adventure oyuncuları yılbaşını disket değiştirerek akşam üzeri Eminönü-Bebek seferini yapan bir İETT otobüsü hızında bir adventure karşısında geçirmektan bahsediyorlardı, ama yanıldılar -özellikte Korhan arkadaşımız hala inanamıyor, kafayı yedi çocukcağız gidip bir doktor bulsak!- ama Simon The Sorcerer öyle bir geldi ki bir anda tüm Amiga'cıları şaşırttı.

Oyunumuz yüklenirken ve başlayana kadar hiç disket değiştirmiyoruz, oyunun baş kahramanı Simon ve sadık köpeğinin kısa bir gösterisinden sonra hikayemiz başlıyor. Evvel zaman içinde Simon adlı genç yaşadığı kasabanın iyi kalpli büyücüsü Calypso tarafından eğitilmektedir, fakat bir gün Simon, Calypso'nun yaşadığı kulübeye gelir ve ustası tarafından bırakılan nottan anlarki Calypso kötülülükler büyücüsü Sordid tarafından tutsak edilmiştir, ustasını kurtarmak için Spellbook adlı kitaptan yararlanmalıdır ama ufak bir sorun vardır, Simon bu kitabı kullanmak için wizard seviyesine gelmek zorundadır. Hikayenin bundan sonrası bize ait, oyun bir ikon adventure ve tam 12 ikon yardımıyla oynanıyor, bu ikonlar sırasıyla: Walk to (yürümek), Consume (yemek), Talk to (konuşmak), Look at (bakmak), Pick up (almak), Remove (kaldırmak), Open (açmak), Close (kapamak), Wear (giymek), Move (hareket ettirmek), Use (kullanmak), Give (vermek), ayrıca oyun boyunca toplanan tüm malzemeleri sağ alttaki pencereden rahatça görebilir ve kullanabilirsiniz, burada kendinden olan Postcardı use ederseniz oyunu save edebilir, save edilmiş bir oyunu load edebilir ve oyunu terk edebilirsiniz (Quit). Map use edilirse karşımıza çıkan harita üzerinde klikleyerek istenilen yere gidilebilir.

Oyun başlarken Calypso'nun kulübesindeyiz hemen çalışma masasının çekmecesini açarak içindeki makası alıyoruz, odayı incelediğimizde sağ taraftaki buzdolabı ilgimizi çekiyor ama açılmıyor kapısı sıkışmış, üzerine yapışmış olan mıknatısı aldıktan sonra kulübeden dışarı çıkıyoruz, eğer istersek kulübenin arkasına da geçebiliriz, burada ise Calypso'nun yaptığı büyü karışımlarının eski artıkları var.

Kulübenin kapısından sağa ilerlersek cemirci Blacksmith'in evinin önüne geliyoruz, Blacksmith demir dövmekle meşgul ve işinin çokluğu nederiyle bizimle ilgilenmiyor, evinin kapısı ise kilitli. Neyse sağa devam edince uyanık tüccar Dodgy Geezer'in mekanına ulaşıyoruz, Greezer kuğuların yüzdüğü bir havuzun önüne tezgahını kurmuş, porselen, antika ve sihirli malzemeler satıyor ama tabii belli bir ücret karşılığı ve ne yazık ki şu an bizim beş kuruşumuz veya onun ilgisini çekebilecek bir şeyimiz yok. Greezer'in tezgah kurduğu meydanda sağlı sollu iki kapı var, soldakinden girersek boş bir evin arkasına çıkıyoruz buradaki merdiveni alıyoruz, Simon ne alırsa şapkasına atıyor tabii koca merdivenin şapkaya girişi de oldukça matrak! bunun yanındaki koca karavan tekerleğini nedense "Çok büyük!!" diyerek almıyor Simon. Devam edersek Hansel ve Gratel masalından hatırlayacağımız şeker çikolatadan oluşan bir evin önüne geliyoruz, ev güzel bir bahçeye sahip ve bu bahçede bir de arı kovanı var, evin kapısı açılmıyor, sol kapı bu kadar, gelelim sağdaki kapının meziyetlerine; sağ kapı kasabaya açılıyor kasabaya girer girmez Shop'a giriyoruz burayı iki kafalı bir tüccar

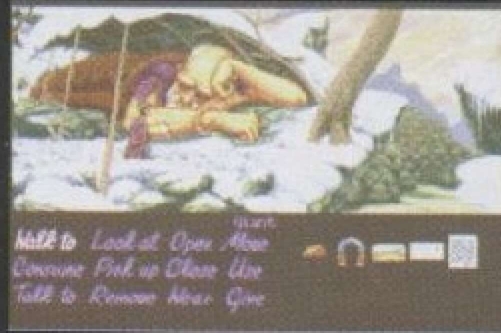


çalıştırıyor, tüccarın iki kafasıda sürekli birbirlerine komik laflar atarak atışıyorlar, ben burayı aynı Monkey Island'daki sirki çalıştıran İtalyan Spaghetti kardeşlere benzettim, çok komikler: esprilere dikkat derim. Mağzada mısırdan pastaya, saatten pirince kadar her şey var ama bizde zaten para yok ayrıca Shopkeeper bize çoğu şeyin başkası tarafından ayırtıldığını veya özel sipariş olduğunu söylüyor, buradan çıkıp sağa ilerlersek tavernanın önüne geliyoruz, hemen kapıyı açıp içeri giriyoruz, taverna iki odadan oluşuyor: birinci oda giriş bölümü, giriş bölümünde hemen önümüzdeki masada FRP oyunlarından hatırlayacağımız bir Dwarf oturuyor ama zavallıcık içkiyi biraz fazla kaçırmış ve sızmış-aynen geçen akşam Korhan'ın sızdığı gibi-, anlayacağınız bizimle konuşacak durumda değil, diğer masada ise savaşçı kadın şovalye Nubile Valkyrie ve iki arkadaşı oturuyor, Valkyrie ile konuştuğumuzda önce bizi küçümsüyor ama sonra ona bizim büyücü Sordid'in peşinde olduğumuzu söyleyince onun da Sordid'i yok etmek için buralara geldiğini ve onun şatosunun ormanda biryerlerde gizlendiğini eğer istersek beraber bir grup oluşturup Sordid'e karşı savaşabileceğimizi ve daha sonra mutlaka görüşmemiz gerektiğini söylüyor, büfede duran barmene de Sordid hakkında veya diğer konular hakkında istediğimizi sorabiliriz, bu odada yapabileceklerimiz bu kadar gelelim diğer odaya, sağdan girebileceğimiz bu odada dört tane wizard var, evet dört wizard, hatırlayacağımız gibi Calypso'nun kurtarılmasında bize gerekli olan Spellbook'u kullanmak için wizard olmak gerekliydi, ayrıca Calypso'nun notunda kasabada bulabileceğimiz dört wizardın bize yardımcı olabileceğini belirtmiş ustamız, bu dördü onlar olsa gerek diyerek yanlarına gidiyoruz, okey oynuyorlar, içki içerek kendi aralarında Calypso hakkında ve okey hakkında konuşurlerken biz yanlarına gidince hemen tavır alıyorlar, onlara wizard olmak istediğimizi ve Calypso'dan geldiğimizi söylüyoruz ama ne çare? Bu dört embesil bir türlü wizard olduklarını kabul etmek istemiyorlar, ancak onlara "Pekiyi niye mouseun pointeri ile üzerinize gelince WIZARD yazıyor ?" diye sorunca zar zor kem küm ederek wizard olduklarını en sonunda kabul ediyorlar (Daha doğrusu kabul etmek zorunda kalıyorlar.. koh.. koh..). Ama bizi küçümsüyorlar ve bu ufak yaşta wizard olunamayacağını, wizardlığın tecrübeye dayandığını bize büyüyünce gelmemizi söylüyorlar. Biraz ısrar edince ve işin ne kadar ciddi olduğunu anlatınca ise bize wizard olmak için sihirli asayı (Staff) bulup onlara getirmemizi söylüyorlar, asa altı karış uzunluğunda ve ucunda kristalden bir top var. Evet, ilk işimiz asayı bulup wizard olmak, tavernadan çıkıyoruz ve.....





Grafiklerin üstünlüğü tartışılmaz. Buna rağmen oyun hiç de yavaş değil.



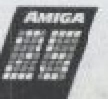
Benden bu kadar, zaten bu bir tam çözüm değil sadece bir tanıtım yazısı ama ben yine de oyunun başında siz adventure oyuncularına biraz yardımcı olmak istedim yardımım dokunabildiyse ne mutlu bana, bu kadar güzel bir adventure oyununu tanıtabildiğim için çok şanslı sayıyorum kendimi çünkü oyun hakikaten çok güzel, grafikler şu ana kadar yapılanların en iyilerinden sanki PC'de 256 renkle oynuyoruz, çizgi film gibi.. Gerçi oyunun AGA versiyonu da en kısa zamanda elimize ulaşacak ben esas onu merak ediyorum 62 renkle bu kadar müthiş oluyorsa kimbilir 256 renkle ne kadar mükemmel olacak? Hıza gelince yüklemeler no problem, adamımızın yürümesi desek yine no problem yalnız aynı ekranda birden fazla karakter olunca doğal olarak biraz daha yavaş yürüyor ama ben buna da razıyım. Seslere gelince, oyunu güzel bir melodi eşliğinde oynuyoruz yani güzel, bazen müzikler değişiyor.

A500 için yapılabileceklerin en iyisini AdventureSoft'un Simon The Sorcerer ile yaptığına inanıyorum hele ki şu günlerde ünlü firmalar yavaş yavaş AGA'ya yönelirken, ha şunu da haber vereyim Amiga'da durgun olan adventure piyasası Simon The Sorcerer'un buzu bozmasıyla hızlandı, Virgin A500'ler için Beneath The Steel Sky'ı hazırladı (Oyun ünlü çizgi roman kahramanı Judge Dredd'in bir macerası), öte yandan disket değiştirmeye ve bilgisayar başında saçınızı başınızı yolmaya hazırlanın çünkü Sierra King's Quest 6'yı hazırladı, oyunun PC versiyonu inanılmaz güzellikte ama A500 versiyonu malum... (Yorum yok! Bana Sierra demeyin sinirleniyorum). Yahu bana ne Sierra'dan falan arkadaş ben şimdi Simon The Sorcerer oynuyorum, oyun dokuz disket diye sakın caymayın, bu oyun alınmazda hangi oyun alınır? İnanın verdiğiniz paraya değecek. En yakın zamanda tam çözümde buluşmak üzere.

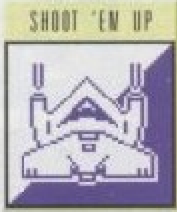
SELİM SARI

SES		GRAFİK
90	AdventureSoft 9 Disket 1 MByte Billboard'da 2 numara	95

GENEL 98



T2
THE ARCADE GAME



Terminator 2, şu geride bıraktığımız bir kaç aya kadar bütün zamanların en pahalı filmi (Şimdi tahtını Jurassic Park'a bıraktı), tabii böyle bir film yapılır da bütün ünlü filmlerin oyunlarını yapan Ocean firması da boş dururmuydu? Tabii ki hayır.. Neyse oyun film ile aynı anda piyasaya çıktı ve doğal olarak hepimizin beklediği gibi Terminator 2 Ocean firmasının rezil ettiği sayısız kurbanlarından biri olarak tarihe geçecekti ki yaklaşık iki sene sonra oyun piyasasının krallarından Virgin Games, Probe Software ile anlaşarak T2 gibi bir filme böylesine kötü bir oyunun yakışamayacağını belirtip yepyeni bir T2 oyunu hazırlamaya karar verdiler, oyun filmin senaryosuna sadık kalınarak, gerek ses, gerekse grafik olarak en az filmdeki kadar etkili olmalıydı, tabii bütün bu söylediklerimiz Amiga için geçerli çünkü bu sırada PC piyasasında Terminator Rampage 2029 adlı oyun oldukça iyi iş yapıyordu (Bu oyunun Amiga için çıkacağı da belirtilmişti ama hala ses yok..) Bu oyun için Virgin bizi fazla merakta bırakmayıp belirttiği tarih olan Kasım sonunda oyunu piyasaya çıkardı. Oyunun çıkacağını en bir kral Amiga Derginiz size geçen ay haber vermişti. İşte huzurlarınızda T2 Arcade Game...



Bize yardım edenlerde var, ancak pek fazla yaşayamayacaklar.

Oyunumuzun ilk disketini takar takmaz kısa bir yükleme sonunda menü ekranına geliyoruz, burada karşımıza iki seçenek çıkıyor, bunlar; Options Screen ve Start Game, Options Screen den oyunla ilgili ayarlamalarımızı yapacağız (Ufak bir hatırlatma ayarlamalarımızı mouse yardımcılığı ile yapıyoruz.) ki bunlar sırasıyla:

-1 Player: Birinci oyuncunun joystick ile mi (Joystick Port 1) yoksa mouse ile mi (Mouse Port 1) ya da oyuncunun oyun dışı kalmasını mı (Not Active) istediğimizi ayarlıyoruz.

-2 Player: Eğer iki kişilik oynamak istiyorsak, ki tavsiye ederim iki arkadaş elele verince oyun hem kolaylaşıyor hemde çok zevkli oluyor; player 1 de yaptığımız gibi mouse / joystick ayarını yapıyoruz, yok "Ben bu oyunu tek kişi oynarım arkadaş!" derseniz player 2 modunu Not Active yapın.

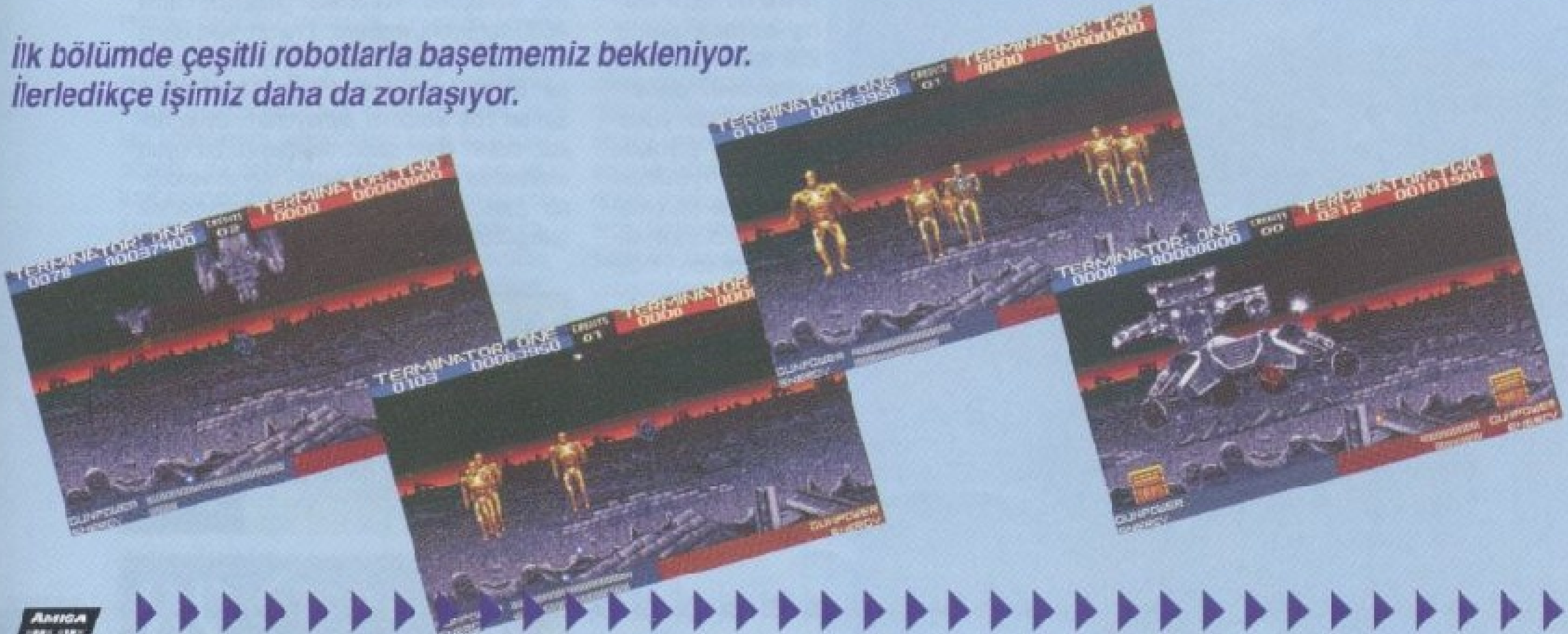


İşte kahraman robotumuz. Göreve hazır, sizi bekliyor.

-Sound: Oyundaki ses efektleri ve müziği açıp kapamaya yarıyor, Music and FX derseniz oyunu etkileyici müzik ve ses efektleri ile oynuyorsunuz yok FX Only derseniz oyununuzda size sadece ses efektleri eşlik ediyor.

-Start Game: Anlatmama gerek yok herhalde ama oyunu başlatmaya yarıyor, bu araca yeri gelmişken belirteyim baştaki ana menüden start game yaparsanız oyun bozuluyor ve başlamıyor yani en azından benim elimdeki Fairlight'ın kırdığı versiyon böyle onun için ne olur olmaz size oyunu Options Screen'deki start dan başlatın, evet sıra geldi oyunumuza, T2'nin konusunu herhalde hepimiz biliyoruz ama ben yine de baştaki kısa ve basit demoda anlatıldığı gibi şöyle bir özetleyeyim: Gelecekten gelen bir robot ilerki zamanda insanlarla makinaların savaşında insanları yönetecek olan komutanı doğuracak olan kadını yani Sarah Connor'ı yok etmeye yollanır ancak makinenin görevi başarısızlıkla sonuçlanınca, bütün bu olaylardan on sene sonra ikinci bir makine bu sefer dünyaya gelmiş olan genç John Connor'ı yok etmeye yollanır ama bir başka robot vardır ki insanlar tarafından gönderilmiş, onun görevi de genç John'u diğer robottan korumaktır. Oyunumuzun ilk bölümü gelecekte geçiyor, 1997 yılındaki feci nükleer savaştan sonra dünya üzerinde kalan insanlarla makina robotlar arasında büyük bir savaş patlak vermiştir, tarih 11 Ağustos 2029..

İlk bölümde çeşitli robotlarla başetmemiz bekleniyor. İlerledikçe işimiz daha da zorlaşıyor.



OYUN EKRANI :

Oyunumuzun oynanışı bize hiç de yabancı değil aynen Operation Wolf veya Operation Thunderbolt'daki gibi bir shoot'em up T2. Ekran düzenine gelince sol üst köşece Terminator One yani birinci oyuncuya ait skor ve yine ona ait bomba sayısı yer alıyor, sağ üstte ise Terminator Two yani eğer varsa ikinci oyuncuya ait skor ve bomba sayısı yer alıyor, bu ikisinin tam ortasında ise oyuncuların kredileri yani hak sayıları var; oyuna dört hakla başlanıyor, bu verilerin altında ise Gunpowder (mermi) ve Energy (güç) durumunu belirten iki gösterge de mevcut.

Oyun başlar başlamaz üzerimize koşarak gelen robotlar var, bunları mefta etmek için iki üç mermi atmak yetiyor, bu arada şunu da hatırlatayım mermiyi idareli kullanmanıza gerek yok çünkü oyun sırasında sık sık mermi alıyoruz bunlara daha sonra ayrıntılı bir biçimde değineceğim. Daha sonra harabe biçiminde bir duvarın sipher olarak kullanıldığı bir cepheye giriyoruz burada iki asker de bize yardımcı oluyor, burada robotlar bazen çok yaklaşıyor, uzakta kalanlar ise bize bomba atıyorlar bunlar bize zarar vermeden havada yok edilmelidirler, tabii bu arada yerdeki sandıklar dikkatinizi çekmiştir, demin bahsettiğim mermi olayı işte burada: Sandıklara ateş ederek onların içindeki mermilere ve silahlara sahip olabiliyoruz, bunlar erişebildiğim kadarıyla şöyle:



Aşağıdaki sandıklar silahlarla dolu.

-**Shield:** Koruyucu kalkan, pek sık çıkmıyor ama epey yararlı.

-**Rapid Fire Recharge:** Silahımızın mermi bölümünü recharge etmeye yarıyor, allahtan oyun boyunca eksikliğini çekmiyoruz.

-**Plasma Pulse Energiser:** Enerjimizi kısmen de olsa biraz toparlıyor.

-**Extended Rapid Fire Codant:** Bomba stoğumuza katkıda bulunuyor ki bomba oyunda çok önemli.

Bu sipherdeki yakından gelen robotları parçalayınca bazen çıkan bombaları havada vurursak extra puan veya bomba kazanıyoruz, yolumuza devam edince gemiler ve büyük ateş topları fırlatan uçaksavarlar bizim için tehlike oluşturuyorlar, bir sipheride daha geçince bu sipherlerdeki askerleri vurmamanizi tavsiye ediyorum çünkü epey



Aldığınız silahlar hayatta kalabilmenizin tek çaresi.

yardımcı oluyorlar, daha sonra sarı sarı havada takla atan robotlar çıkıyor bunları da geçtikten sonra geliyoruz bölümün sonuna ve en zor yerine; bölüm sonu dev robotu ile karşı karşıyayız, bu robotun birbirinden güçlü beş ayrı silahı var ve bunları da sırayla kullanıyor, size tavsiyem buraya kadar oldukça dikkatli ve malesef hiç kredi kaybetmeden gelmeniz, çünkü robotu yok etmek oldukça zor ve bu robota mermi ile değil idareli bombalı atışlarınızla karşı koymalısınız(mermi için mouse sol buton, bomba için sağ buton). Robot önce sağ ve sol kolundaki iki tüfekle saldırıyor, önce bu iki kolu etkisiz hale getirin daha sonra robot iki gözünden çıkan mermilerle saldırıyor, bundan sonra ise vücudunun tam ortasında iki saniyede bir açılan özel bölümden çıkan daha evvel uçaksavarlardan hatırlayacağımız ateş topları üçer beşer geliyor, burası çok zor çünkü bu bölüm ancak açıkken zarar görebiliyor kapalıyken zırhla korunuyor ve etkisiz hale getirilebilme şansınız yok, hızlı, isabetli ve bomba konusunda idareli davranmalısınız. Benden oyun konusunda buraya kadar, sanıyorum ki ileri bölümler dünyadada geçmekte ve bir hayli güzel grafiklerle süslenmiş olacak ki malesef daha görme şansına erişemedim.

Grafiklere bakıyorum da Virgin yine çok iyi çalışmış, bu oyun için yanına Akklaim Entertainment ve Probe Production'ı da alarak mükemmel bir çalışmaya daha beraber imza attılar ve Ocean'ın rezil ettiği Terminator 2 oyununu terrize çıkardılar, yazılarımı okuyanlar ne zaman Virgin oyunu tanıtsam firmaya övgüler yağdırdığımı söylüyorlar ama hiç de haksız değilim. Bundan sonra çıkacak olan film oyunlarından artık Ocean elini çeksin, çünkü artık bilgisayar piyasası Virgin gibi bir firmaya ait, hem firma oyunlarında AGA-A500 ayırımı yapmadan oyun üretiyor. (Sözüm LucasArts'a.. Maniac Mansion2'yi Aga'ya hazırlamışlar, hani A500??) T2'deki grafiklerin yanı sıra seslerde dijitize, mesela kredi kaybedildiğinde bilgisayar dijitize seslerle "Terminated" veya başlarken "Let's Go!" diyor, müzik ise insanı oyunun atmosferine fena kaptırıyor. Mariah Carey'in yeni albümünün Türkiye'ye ne zaman geleceğini beklerken (Ankara'ya selamlar!) ben zamanımı T2 oynayarak geçiriyorum. Haydi Shoot'em up'çılar demiyorum tüm Amiga'cılara sesleniyorum yeni bir Virgin efsanesi yaşamak için doğru en yakın bilgisayarcıya... hala ne bekliyorsunuz??

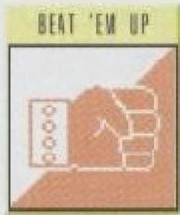
SELİM SARI

SES	Virgin Games & Probe Software 2 Disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	GRAFİK
85		91
GENEL		87





BATMAN RETURNS



Çizgi roman okuyanlar özellikle benim gibi birer çizgi roman tutkunu olanlar Batman'i çok iyi tanırlar. Siyah kostümüyle, teknoloji harikası teçhizatları ve gizemli metodlarıyla çok uzun yıllar önce rengarenk çizgi roman sayfalarından bizlere ulaştı. Bu güne kadar Batman'in komedisinden tutun da sessiz filmine kadar bir çok filmi yapıldı. Fakat hiç biri Batman'in asıl dünyasını ekranlara yansıtamadı. Ta ki bir kaç yıl önce Michael Keaton'ın başrolünü oynadığı filme kadar. Film genel açıdan çok başarılı bir yapımdı. Zaten salonların tıklım tıklım olması bu düşüncemi yeterince kanıtladı. Daha küçük yaşlarda anne ve babasını bir kaç serserinin öldürmesi, sonrasında kendini yıllarca yetiştirmeye çalışması ve en sonunda büyük yeminini ederek suçluların korkulu rüyası oluşu. Bu filmde Batman'in bu gizemli dünyasına daha çok yakındık. Film o kadar başarılı olduki haliyle yapımcılar devamı niteliğinde bir filmin daha hazırlıklarına giriştiler. İkinci film olan, yani **BATMAN RETURNS** belki ilk filmin başarısını yakalayamadı ama bizlere Batman'le birlikte bir macera daha yaşamamızı sağladı. İlk film için hazırlanan oyunu eminim çoğunuz hatırlar. Bu oyun hakkındaki genel görüş filmin ününden yararlanmak isteyen firmanın ticari ataklarından biri olduğuydu. Evet, şimdi ikinci filminde oyunu yapıldı ve uzun bir süreden sonra bizlere kadar ulaştı. Oyuna şimdiye kadar bir çoğunuz en azından gözatmıştır. İlk filmde Joker'i haklayan kahramanımız bu sefer belki de Joker'den bile daha tehlikeli olan Penguen'le savaşıyor.

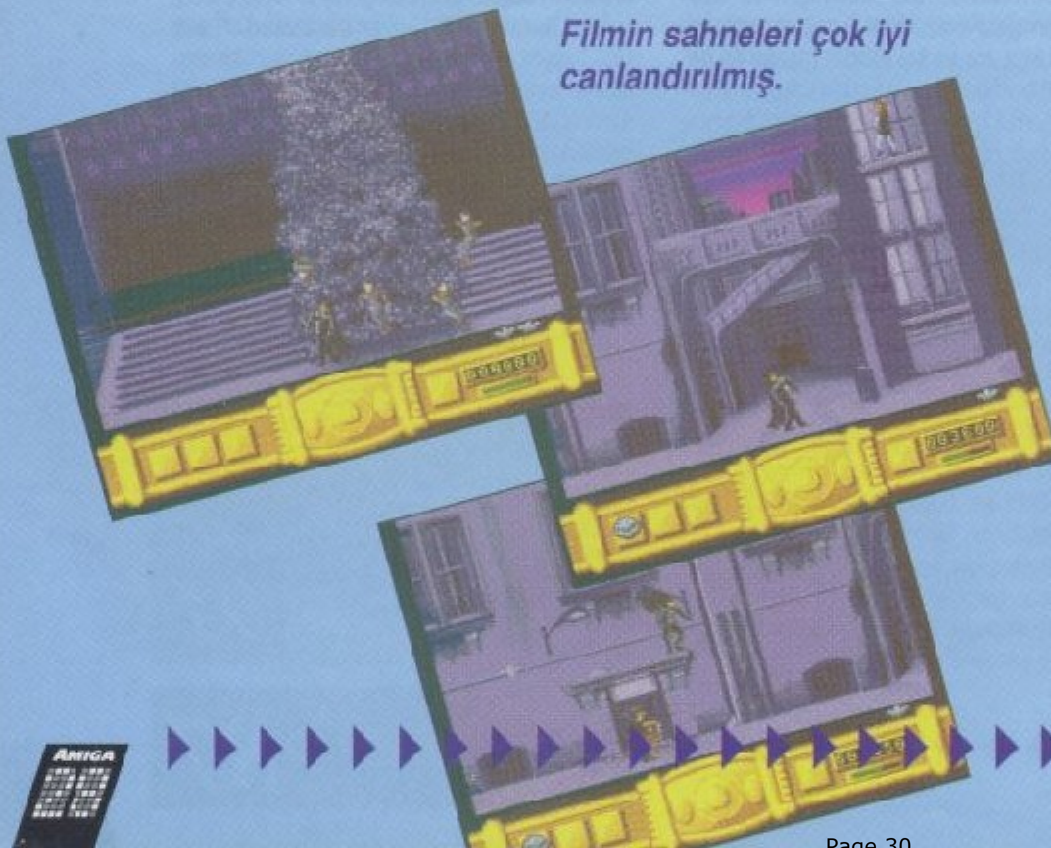


Oyunu yüklediğinizde oyurun ilk bölümü için hazırlanmış grafik ve de yazılarla karşılaşacaksınız.

Ateşe basarak oyuna başladığınızda kahramanımızı şehrin çok karanlık sokaklarından birinde buluveriyorsunuz. Joystik hareketlerinde herhangi farklı bir şey yok. Joystick'i kullanarak tekme yumruk gibi hareketleri yapabiliyorsunuz. İlk bölümde Penguen'in tehlikeli sokak çeteleriyle dövüşüyorsunuz. Oyundaki serseriler genelde gruplar halinde saldırıyorlar. Bu serseriler çoğu kez dört beş vuruştan sonra ölürler. Oyun ilerledikçe çok tehlikeli çetelerle karşılaşacaksınız. Bu tehlikelerle karşılaştığınızda ilk başlarda eliniz ayağınız dolaşabilir, ama zamanla her tehlikeye karşı püf noktası bulunuyor. Örneğin oyunun ilk başlarında karşılaştığınız serserileri haklamak için ilk zamanlar peşlerinden koşturacaksınız. Ama aslında en kolay yol sırtınızı sağlam bir yere dayayarak yumruk atmaktır.

Oyun ilerledikçe etraftan bir çok obje alacaksınız. Bu objeler oldukça yararı dokunan saldırı ve yardım aletleridir.

Bir kaçını söylemek gerekirse;



Filmin sahneleri çok iyi canlandırılmış.



Açılıştaki demo Batman'in hayat hikayesini detaylı olarak anlatıyor.

DİSKLER: Bu diskler kenarları jilet keskinliğinde olan üzerinde Batman'in ambleminin bulunduğu saldırı silahlarıdır. Diğer oyunlarda bir çok defa kullandığınız yıldızlar gibi düşman üzerine atılarak kullanılır.

BUMERANGLAR: İşte oyunda en çok işinize yarayacak objelerden biri de bu silahtır. Bu bumeranglar yarasa şeklindedir ve atıldığında ekran boyunca dolaşarak düşmana saldırır. Bir süre sonra önünüzde durarak almanızı bekler.

HALAT TABANCASI: Batman'in ünlü silahlarından biri olan bu silah istenen yere halat bağlı bir ok atar. Fakat oyunda bu silahı belli bir yere veya kişiye saldırmak için kullanacaksınız.

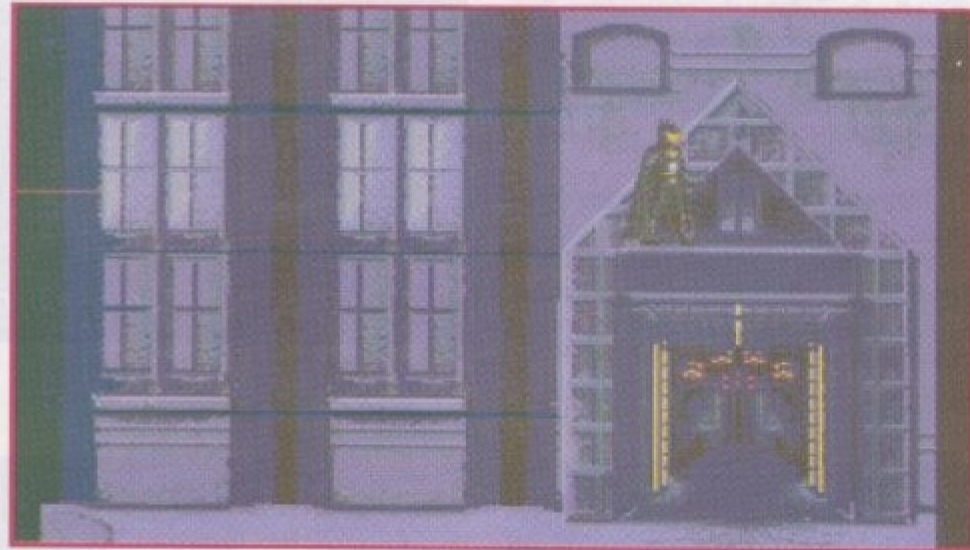
BOMBA: Bomba da aynı şekilde atılarak kullanılır. Fakat sadece doğru yerde atıldığında işe yarar. Nerede mi?!..

BATMAN AMBLEMİ: Bunca tehlike karşısında azalan enerjinizi full dolduracak tek obje budur. Kısacası hayati önemi vardır.

X2: Şimdi "bu da ne?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Aslında çok garip bir obje gibi gözükse de puanlarınızı (neden hakları değil?) ikiye katlamaktan başka bir yararı yoktur. Alsanız da olur almasanız da, bence çok önemli değil.

Oyunun oynandığı mekanlar bence filmin esrarengiz, garip, uçuk ve sapık ortamına tam anlamıyla uyuyor. Karanlık bomboş cadde ve sokaklar, karanlık köşelerden fırlayan garip kılıklı serseriler ve gerçekleştirilmesi imkansız gibi görünen planları son anda mahvolan tehlikeli bir düşman olan Penguen. İşte oyunu oynanabilir kılan temel öğeler bunlar. Oyuna katılan bazı espriler de göze çarpıyor. Örneğin ikinci bölümde attığınız bumerangları yakalayan ufak bir köpek var. Ne kadar uğraşsanız da bumerangları bu şirin yaratığın ağzından kurtaramıyorsunuz.

Oyunun ufak bir değerlendirmesine gelince, aslında bu oyun hemen pat diye bir not vermeye gelmez. Oyundaki atmosfer, grafikler oldukça garip bir tablo çiziyor. Ben aslında oyunu beğendim ama yine de daha iyi olabilirdi. Daha büyük ayrıntılı grafiklerle oyun daha iyi bir çizgi yakalayabilirdi.



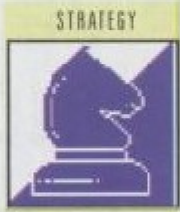
Ortalığın sessizliğine bakmayın, kahramanımızı zorlu dakikalar bekliyor.

ERCÜMENT SEZER

SES		GRAFİK
70	Gametek 2 Disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	80
GENEL		85



GLOBAL DOMINATION



Tam yılbaşında, her okulun en az iki, üç gün tatile girdiği zamanlarda, bütün yaz duran oyun firmaları bizi bu üç günlük tatilin bir saati bile bilgisayar başından kaldırmamaya yemin etmişçesine patır patır güzel oyun yağdırmaya başladılar. Bu firmalardan biri de, sadece ve sadece vasat veya biraz daha iyi strateji oyunları yapan Impressions. Ben bu firmanın ismini ilk olarak iki yıl önce Final Conflict'le beraber duymuş ve görmüştüm. Bu oyunu bir haftada oynayıp bitirmiştim (ehem!, ehem!). O zamandır adını duymadığım (doğrusu pek de aramadığım) bu firma tekrar sahneye çıktı ama bu defa gerçekten üstün çalışmalarıyla: The Blue and The Gray, Second Conflict ve şimdi açıklayacağım **GLOBAL DOMINATION**

Neyse artık geçelim oyunun açıklamasına. Daha önce Final Conflict oynayanlar bu oyunda pek yabancılık çekmeyecekler. İlk disketi güzel bir müzik ve firma logosundan sonra oyunumuzun adı alevcen harflerle karşımıza çıkıyor sonra da biraz claylı bir yüklemeyle (yüklerken görürsünüz) sıra uzun süre başımıza bela olacak bu oyunu nasıl oynayacağımızı seçmeye geliyor.

Kullanımı çok basit olan bu ekrandaki seçenekler şunlar.

-Play our world: Oyunu dünyada oynuyoruz.

-Play new world: Oyunu bilgisayarın yarattığı bir dünyada oynuyoruz (Bu seçenekte sizden isteyeceği "Save disk" aslında iki numaralı disk).

-Create new world: İşte bu ikon da "Hep bir dünyam olsun isterdim" diyenler için. Dünyayı kendine göre yaratıp işini kolaylaştırmak isteyenler (mesela hiç adası olmayan koca bir kıta yapıp donanma derdinden kurtulabiliyoruz) "bir saate yakın beklerim" diyorlarsa bu seçeneği hiç duraklamadan seçebilirler.

-Skirmish: Dünyayı nasıl ele geçireceksiniz? Tabii ki dövüşerek! İşte burası da ister saldırı ister savunma durumunda savaş sahnesine ve yönetimine alışmak için birebir. İlk bir iki defada alışamazsanız pes etmeyin üçüncü veya dördüncü seferde zevkine varırsınız.

-Load a game: Vallahi çok uğraştım ama bunun ne olduğunu bir türlü anlayamadım (!).

-Multiple players: Sağolsun Impressions bize bu seçenekle vır vır "Ben seni şu oyunda yenerim, bu oyunda yenerim" diye konuşan arkadaşlarımıza ("kızım sana söylüyorum, damadım sen anla" örneğinden okuyucu sana söylüyorum Sarı Selim sen anla) hanyayı konyayı gösterme fırsatı vermiş. Yani çok kişi oynama özelliği.

-Choose new name: Bilgisayar bize direkt "Player 1" veya "Player 2" adını verdiğinden biz adımızı bu ikona yazıyoruz.

-Difficulty: Oyunun zorluk derecesi. **Expert** en zor, **beginner** en kolay, **standart** orta.

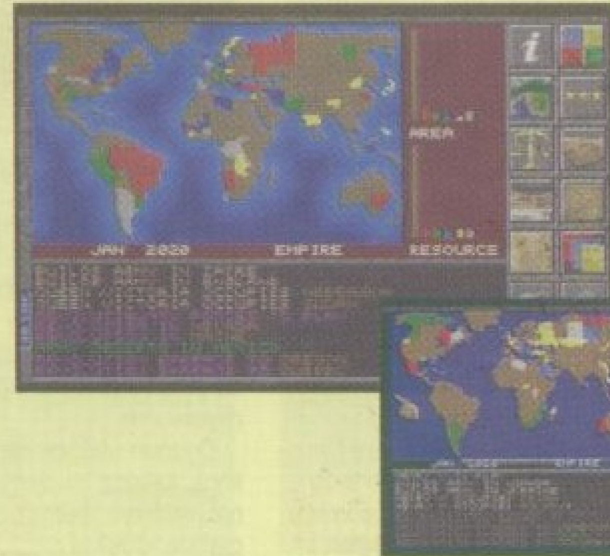
-Complexity: Buradan da oyunun karışıklığını ayarlıyoruz. Casuslar, ayrıntılı asker raporlar, ayaklanmaya karşı özel güçler falan gibi ayrıntıları (yani bence oyunun bütün zevkini) kapatmaya yarıyor.



Tamamen ikonlarla oynanan, eğlenceli bir oyun.



Oyunun A1200 ve A 500'den alınmış resimleri.



Pek de farklı değil. Pek fazla uğraşılmamış.

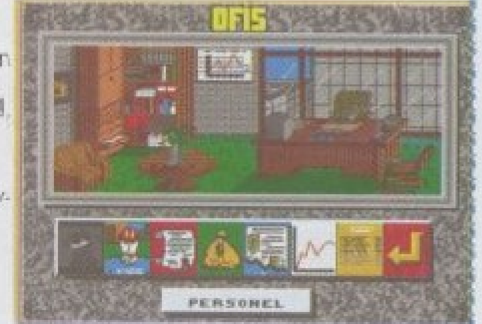
UMUT TARLALARI



HİŞTTTTT!!!

Millet biliyonuz mu, Dünya'nın ve Türkiyenin ilk ve en kapsamlı Tarım ve Hayvancılık simulasyonu, UMUT TARLALARI, İlk baskıyı bitirdi bile!

İçinizde hala Umut Tarlalarını almayan ve hatta bilmeyen varsa almanız İçin 333 tane neden?



- 30'dan fazla 32 renkli grafik, (1297 x-3 çözünürlük)
- Çoğu yerli ve yabancı oyuna göre daha ve daha geniş kapsam (Peh. Peh!)
- 10 ayrı çiftlik makinası. (AH-64 Apache, düdüklü tencere)
- 80 arsız bilgisayar oyuncusu. (Sean Connery, Arnold Sch.)
- Envai çeşit hayvanat. (inek, tavuk, koyun, kedi,karınca yiyen karides)
- Hayvan arttırmalarında %12'ye varan indirim (Ne [?] !).
- Her oyunda yeniden yaratılan bir harita. (Küçük dağları biz yarattık.)
- Birçok senaryo arasından seçim yapma imkanı. (Jurassic Park, Indy IV)
- 3 arkadaş birleşip oynama imkanı. (şizofrenler için ideal)
- Bir sürü tarım ürününün ekim, bakım ve satım belaları (Kiracı Sendromu)
- Çeşitli taşıma ve pazarlama yöntemleri. (Şu görmüş olduğunuz domates..)
- Her an başınızda gelebilecek 8 ayrı doğal felaket(kabza saldırganları)
- 50'den fazla ikon yardımıyla, iş yapma imkanı. (ikon ne ki?)
- Pazar yerlerinde kıyasıya mücedeler. (kırık burun ve kopuk bıyıklar)
- Oyuncular arası, bir sürü cici(!) pislik. (Saraydan kız kaçırma)
- 6 aylık araştırmaya dayanan güçlü tasarım. (Gizemli ve azdırıcı)
- Eğitici bir "Çiftçinin el Kitabı" (DDT Nedir?) Gübre lekesi çıkar mı?
- Çiftliği geliştirirken yapılabilcek çeşitli binalar. (Nalbur...)
- Büyü malzemelerinde büyük damping (Ucuz ökse otu vs.)
- Adamına göre kredi veren bankalar. /Tosunum benim (ne ?)
- Leasingi sistemi ve Ordino kesimleri (Ordino ne beeeee?)

BU OYUN ALINMAZ MI YAAA ! ??

FLASH BİLGİSAYAR



CASPER

C-64 VEYA AMIGANZI GETİRİN ÇÜNKİ PC VERİYORUZ

TAKSİTLİ AMIGA SATIŞIMIZ VARDIR....

AMİGA VE PC İÇİN SON OYUNLAR

MODEL	PEŞİN	3 TAKSİT	5 TAKSİT
CAS 386 SX-40	328 $	384 $	446 $
CAS 386 DX-40	372 $	436 $	505 $
CAS 486 SX-25	448 $	524 $	609 $
CAS 486 DX-33	704 $	824 $	950 $
CAS 486 DX 2-50	768 $	896 $	1044 $
CAS 486 DX 2-66	940 $	1096 $	1278 $

NOT: HARD DİSK ve DİĞER ÖZELLİKLER İÇİN FİYAT ALINIZ.

14" MONO VGA EKRAN 110 $
14" RENKLİ EKRAN FARKI 240 $
1 MB RAM FARKI 50 $

GENEL ŞARTLAR

1- FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR.
2- VADELİ SATIŞLARDA KEFİL ALINIR.
3- TESLİMAT SİPARİŞTEN 2 GÜN SONRA FİRMADEN YAPILIR.
4- $ SATIŞIN OLDUĞU GÜNÜN SATIŞ KURUNDAN DEĞERLENDİRİLİR.



STANDART ÖZELLİK; 101 TUŞ TÜRKÇE KLAVYE, 1.44 MB. FDD, 2 SERİ - 1 PARELEL - 1 GAME PORT, 256 KB. EKRAN KARTI, 1 MB. RAM, MİNİ TOWER KASA, DOS 6.00 İŞLETİM SİSTEMİ, 1 YIL GARANTİ, 10 OYUN

ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 ŞİŞLİ /İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL:(0212) 225 94 41 - 231 57 69



Haritalar, durumumuz hakkında çeşitli bilgiler veriyor.

-Revolution: İşte başınızın belası ayaklanmaları buradan ayarlıyorsunuz (Many: en çok, No: hiç yok). Bir lidere "Halkın ayaklanıp başına bela olsun mu ?" diye sormak her ne kadar saçma geliyorsa da siz ayaklanmaları kapamayın. Hem oyuna zevk veriyor hem de rakiplerin başına bize olduklarından çok bela oluyorlar.

Bütün burları ayarlayıp nerede oynayacağımızı da seçince sıra geliyor rakipleri seçmeye.

Rakiplerimizin hepsi tarihi ve basitten zora doğru şu şekilde gidiyorlar:

1- Caveman (Mağara adamı)
2- General Custer
3- Julius Ceasar
4- Genghis Khan
5- V. Henry
6- Abraham Lincoln
7- Quenn Victoria
8- Bismarck
9- ? (Bu soru işaretine klikleyince bilgisayar size bu rakiplerden birini rastgele seçiyor)
10- Napoleon Bonaparte (Siz en iyisi Napolyon'a pek bulaşmayın)

Sonunda oyunun oynanışına ve ikonların açıklanmasına geçebiliriz.

I Harfi: Ekrandaki ilk ikon bu ve load, save, yeni oyun, oyunu terketme gibi işlemlerin dışında ayrıca animasyonları açıp kapama, renk ayarı gibi şeylerle uğraşıyorsunuz.

Deniz kıyısı: Bu ikona bastığınızda düşman askerleriyle yapmakta olduğunuz savaşları görüyor ve istediğinizi siz yönetiyorsunuz.

Üç yıldız: Eh artık bizim ülkemizde de bu işareti tanımayacak yoktur herhalde. Askerlikle ilgili bilgiler kazandığınız, kaybettiğiniz savaşlar, fethettiğiniz ülke sayısı gibi bilgiler var.

Şamdan: Buradan askeri birliklerinizi elinizdeki kaynağa göre ayarlıyorsunuz. Ayrıca donanma, taşıma ve casus sayısına verilecek önemi de yine buradan ayarlıyorsunuz.

Eller: Burası da diplomatik ilişkileri yürüttüğünüz yer. Yapabileceğiniz üç iş var:

Bir rakibinizle iki ay'dan iki yıl'a kadar uzanabilen bir anlaşma yapıp (anlaşmalar iptal edilemeyeceğinden) hem bir düşman azaltmış olursunuz hem de biri size saldırdığında size yardım edebilecek bir dost kazanırsınız.

-Yine bir rakibinizle bu defa başka bir rakibinize karşı birleşip onun helvasını yemeye çalışıyorsunuz.

-İşte bu bölümün en ilginç hareketi. Beş tane özel casus timiyle başka bir hükümetin temellerine limon suyu sıkıyorsunuz ve ayaklanma çıkarıyorsunuz.

Gazeteli Adam: Herhalde bakar bakmaz bunun casuslukla ilgili bir ikon olduğunu anladınız. Burada rakiplerinizin tam karşısındaki düğmeye ajanlarınızdan o ülke hakkında bilgi isteyebilirsiniz, bir kaç tur araştırmadan sonra o ülkede ayaklanma bile çıkarabilirsiniz. Ayrıca daha sonra işleviri açıklayacağım "Special Force" adı verilen özel timlerden de her tur üretin ileride çok lazım oluyorlar.

Kitap: Bu ikon neredeyse istatistik gibi bir şey. Kendinizin ve düşmanlarınızın gelişmelerini aynı tabloda grafik halinde görüyorsunuz, hem böylece kimin daha ileride olduğunu da anlayabiliyorsunuz.

Açık el: Bu mouse'un sağ tuşuna basarak da yapabileceğiniz bir işlem ve ekranı sağa sola hareket ettirmeye yarıyor. Açıkçası bana sorarsanız - sormasanızda söyleyeceğim - sadece yer kaplamak için yapılmış bir ikon.

Füze tutan el: Niçin ille de her oyunda eeen önemli bir ikon vardır bilmiyorum ama işte bu ikon da bu oyunun eeeen bi önemli ikonu. Bu ikonla şamdan ikonundaki altı askeri birliğin ilki büyüklüğünde (ki en çok 5 puan oluyor) bir askeri birliği sahibi olduğunuz topraklardan birine yerleştirip fetihlere (daha doğrusu istilalara) başlıyorsunuz. Bir ülkede ne kadar çok askeri ünite varsa o ülkenin üzerindeki füze de o kadar büyük olur.

Yumruk: Birinin beynine yumruk gibi inmek ne demek biliyorsunuz. İşte casus ikonundaki özel güçler bu işi de yapıyorlar. Ama kimin beynine indiğini artık siz bulun (hayır bilemediniz yazarın beynine değil). Dünya haritasının ekranındaki tank ise bütün dünyadaki fetih ve savaşları gösteriyor.

Gül tutan el: Yine, özel timlerin uyguladığı bu işlemin kimin için olduğunu bulmayı size bırakıyorum. Dünya haritasındaki yumruk ise bütün dünyadaki ayaklanmaları gösteriyor. (İşte bu size bir ipucudur)

Düşünen adam: Bu en dip köşedeki ikon ise turunuz bitmeyip de yapacak işiniz bittiği zaman sizi bekleme derdinden kurtarıyor. Kısacası turu bitiriyor.

Ağaç ve güneş: Bu ikona basıp da arkadaki güneşi aya çevirdiğinizde oyunu pause etmiş oluyorsunuz. Özellikle savaşlarda çok işe yarıyor.

İkonlar bitti, gelelim bir iki küçük açıklamaya:

Bir ülkenin üstüne bastığınızda çıkan küçük bir ekranın sağ üstünde ülkenin yerini ve ekranın tam ortasında da komşularının isimlerini görüyorsunuz. Bu ekranda ise sadece beş ikon var. İlk iki ikondan üstteki siyasi veya fiziki haritayı gösterirken alttaki casus ikonuna bastığınızda ise iki olay oluyor; ekranın ortasında casuslarınızın o ülke hakkındaki bilgisini alıyorsunuz ve de üstteki ikonlar değişip yerleri bir tank (ki size civardaki savaşları gösteriyor) ve bir yumruğa (ki o da civardaki ayaklanmaları gösteriyor) bırakıyorlar.

Artık her yazının sonundaki tavsiyeler bölümüne geldik (ben bu bölümü çok severim çünkü bol bol ukalalık edebiliyorum). Önce oyuncu seçerken kendinizi en son seçin, çok faydasını görürsünüz, bırakın önce onlar oynasın. İlk turlarda yaptığınız ordularla boş ülkelere girin, savaş olmayacağından adam kaybı da olmayacaktır. Kesinlikle en güçlüyle birleşin, mümkünse pakt yapın ve düşmanlarınızınsırlarını öğrenmek için hemen casuslarınızı işe başlatın ama asla unutmayın ki casuslar ne kadar az yerde çalışırlarsa o kadar başarılı olurlar. Gireceğiniz ülkelerin fabrikaları ne kadar büyük olursa üretiminizin o kadar artacağını, dolayısıyla o kadar çok asker üretebileceğinizi unutmayın.

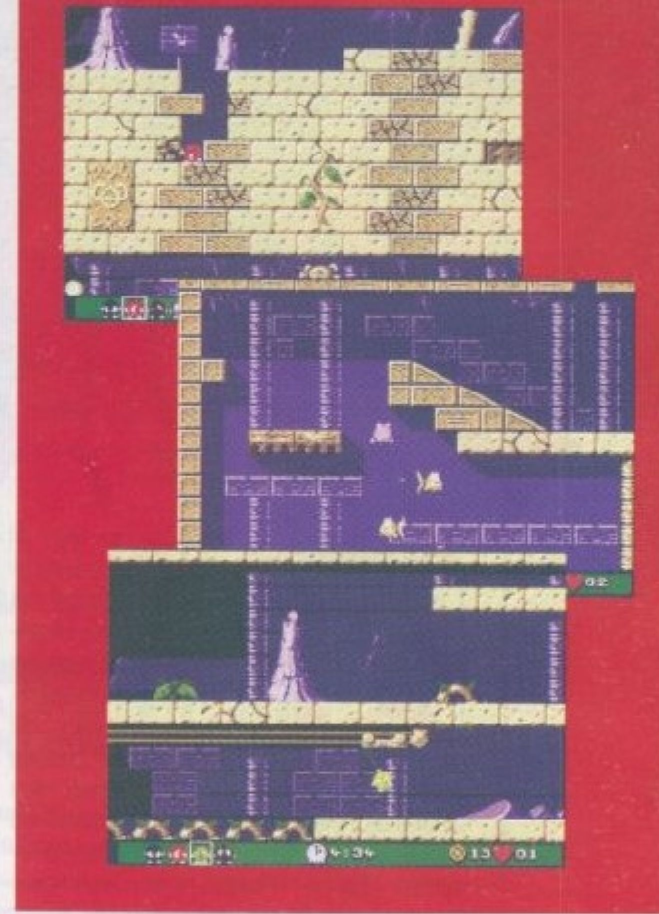
İşte bir oyunu daha öğrendiniz, artık alıp almamak size kalmış ama size bir sır vereyim: Sid Meier ve Microprose'un Civil War'ı geliyor benden söylemesi. "Bana ne" diyorsanız bu oyunu alın çünkü Billboard'a giremese de bugünlerde bulabileceğiniz en iyi bir kaç oyundan biri. İlk eller bir şey anlamasanız da moralinizi bozmayın, ben zevkine ancak 4.-5. elimde varabildim. Bir daha ki oyuna (umarım Civil War olur) görüşmek üzere.

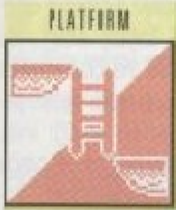
SERBÜLENT TURAN

SES		GRAFİK
85	Impressions 3 Disket Byte Billboard'da 7 numara	75

GENEL 85

Fury of the Furries





Platform hastalarına duyurulur, yepisyeni ve güpgüzel bir platform oyunu çıktı: Fury Of The Furries. Gerçi müjde demek isterdim ama diyemiyorum, niyesini ise yazıyı okuyunca anlarsınız (umarım!). Oyunu açıklamaya başlamadan önce, konuyu anlayabilmeniz için orijinalinin kutusundan bir alıntı yapmak istiyorum. İşte alıntı: 'İsyancı Tiny'lerin dünyaya yaptıkları başarısız yolculuk sırasında kötü ruhlu bir Tiny, kralı ve çok değerli olan bir makinayı kaçırarak Slumph'ı terör ve korkunun kol gezdiği bir gezegen haline sokar". Tanrım!, ne kadar oricinal bir fikir sanki bir yıllardır çıkan platform oyunu konularına biraz benziyor gibi, ama neyse.

Furry Of The Furries (bu arada bu isimleri de kim buluyor yahu? ne tuhaf bir isim bu) aslında Lemmings benzeri bir puzzle oyunu. Oyunda farklı özellikleri bulunan dört değişik şekle girebilen bir Furry'i kontrol ediyorsunuz. Bunların hepsi normal zeminlerde yürüyebiliyor veya koşabiliyorlar ayrıca hepsinin kendilerine özgü özellikleri de bulunmakta. Sarı ateş topu atıyor, mavi olan suyun altında yüzebiliyor, yeşil olan sarkıttığı bir ip yardımıyla sağa sola tutunup sallanabiliyor, yukarı aşağı hareket edebiliyor ve kırmızı Furry ise taş bloklarını kırarak geçilmesi zor yerleri geçebilmenizi sağlıyor.

Eh biraz anlamışsınızdır herhalde. Peki, bu oyun nasıl oynanıyor? Ehm, bu tür oyunlara yeni başlayanlar için kontrollerle başetmek bayağı bir güç. Fury'nizi ilerletirken yaratık zıplayıp, sürtünüp, düşüp her türlü nesneye çarpma eğilimi gösteriyor. Ayrıca yaratığı durdurmak bir petrol tankerini durdurmak kadar uzun sürüyor. Tabii bütün bunlar işleri biraz(!) zorlaştırıyor. O zamanda siz hemen oyunu suçlamaya başlıyorsunuz. Heyecanlanıp joystick'i deli gibi sallamaya başladığınız zamanlarda ise bu küçük yaratık bulduğu ilk çivinin üzerine atlayıp canına kıyıyor. Yani açıkçası kontrollerde ustalaşmak biraz zaman alıyor.

Oyunun çok iyi tarafları da yok değil hani. Özellikle ip atan yeşil Furry mükemmel. Bir kere bu yeşil yaratığı kontrol etmeyi öğrenince level'larda Tarzan gibi, hızla hareket etmeye başlıyorsunuz.

Bölümler çabucak zorlaşıp hızlanıyor böylece çektiğiniz acı her yeni bölümle bir nebze daha artıyor. Bu oyun şimdiye kadar gördüğüm en hata affetmeyen oyunlardan biri. Bölümde nekadar iyi gittiğinizi düşünürseniz düşünün oyun mutlaka bir yolunu bulup canınıza ot tıkıyor, oyun planınızın içine ediyor. Oyunla ilgili diğer bir problem ise Furry'ler arasında dönüşüm yapabilmek. Furry'nizin kaabiliyetlerini değiştirebilmek için (diğer Furry'lerden birini seçmek) joystick'i aşağı çektikten sonra sağa veya sola çekerek istediğiniz Furry'nin üzerine getirdikten sonra joystick'i yukarı itmeniz gerekiyor. Ben bunları yapmaya çalışırken iki problemle karşılaştım. Öncelikle bu iş öyle uzun sürüyor ki siz başka bir Furry seçmeye çalışırken kaka adamlardan biri gelip bir canınızı alıveriyor, sizse baka kalıyorsunuz giden geminin ardından ve atamıyorsunuz kendinizi denize. İkinci olarak da alelacele başka bir Furry seçmeye çalışırken yanlış birini seçip çok değerli canlarınızdan birinden daha oluveriyorsunuz. Bu cins oyunların çoğunda olduğu gibi grafikler ve sesler çok güzel. Grafiklerle ilgili yapabileceğim tek olumsuz eleştiri ise sprite'ların çok küçük olması. Bazen Furry'ciğinizi ekranda kaybediveriyorsunuz, özellikle de şu otlarla aynı renk olanı kullanırken.

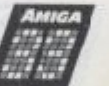
Bu oyun tam anlamıyla zor işlerden hoşlananlar için. Açıkcası pek bana göre değil orada durup duran bir dağa tırmanmak istemeyeceğim gibi bu oyunu da deliler gibi oynamak istemedim. Fakat sinirli bir insan değilseniz ve zaman harcayabilecekseniz bu şirin oyun tam size göre, edinebilirsiniz.

OHRENK TÜMSENCİK

Oynayacağınız bölümü buradaki haritadan görebilirsiniz.

SES		GRAFİK
80	Kalisto Mindscape 1 MByte Disket	82

GENEL 76



BEAST LORD



Şu son bir kaç yıl içinde arcade adventure oyunlar oldukça sık karşıma çıkmaya başladı. Her iki oyun türünün de özelliklerini monitörlerimize yansıtan bu oyunlar sanırım arcade severleri de joystik sallamak yerine kafa patlatmak isteyen adventure severleri de cezbediyor. Bu tür oyunların ilk başarılı örnekleri bence Psygnosis'in muhteşem oyunları olan Beast serisi oldu. İlk Beast oyununda bu özellik pek yoksa da, ikincisinde özellikle üçüncüsünde bu özellikler tam anlamıyla kendini göstermeye başladı. Dediğim gibi özellikle Beast 3'te öyle şeyler vardıki günlerce kafa patlatmak isteyenler için bulunmaz fırsattı. Şimdi ise bu türün başarılı örneklerinden biri olmaya aday bir oyunla karşınızdayım. Oyunumuzun ismi: **BEAST LORD**. Oyun tam anlamıyla bir arcade adventure. Beast Lord joystik ve mouse'ın çok uyumlu bir ortamda buluştukları kaliteli bir oyun. Oyunda ormandaki her türlü hayvanla iletişim kurabilen bir karakteri kontrol ediyorsunuz. İlerleyebilmek için ise bir çok bilmeceyi çözmeniz gerekiyor.

Oyunu yüklediğinizde ufak bir demonun ardından kahramanımızı ormanın kuytu bir köşesinde buluyorsunuz. Kahramanımızın hareketlerini joystik ile kontrol ediyorsunuz. Yani, önünüze çıkan serserileri joystik sayesinde yapabildiğiniz yumruk tekme gibi hareketlerle devirebilirsiniz. Mouse'un sağ tuşuna bastığınızda ise ekranın üstünde bir dizi ikon belirir. Bu ikonlar oldukça değişik işlevlere sahiptir.

Bu ikonlardan bazıları:

EL: Oyunda karşılaşabileceğiniz karakterlere bazı objeleri verebilmenizi sağlar.

PARA: Bazı karakterlerle ticaret yapmanızı sağlar.

KUM SAATİ: Oyunda kullanılan saati hızlandırır. Bu arada sizin hareketlerinizde hızlanır.

BALON: Bu ikonu kliklediğinizde karakterlere söylemek istediğinizi yazmanız için ufak bir pencere ekrana gelir. Bu ufak pencereye yazdıklarınız karşı tarafa konuşma şeklinde aktarılacaktır. Eğer konuşmak istediğiniz kişiler yanıt verirse ekranın altında verdiği cevabı okuyabilirsiniz.

YILDIZ: Oyun boyunca bir çok büyülü objeyi kullanmanız gerekecek. Bu tür objeleri bu ikon sayesinde kullanabilirsiniz.

KESE: Yanınızda taşıdığınız objelerin isimlerini bu ikon sayesinde öğrenebilirsiniz.

KALP: Sağlık durumunuzu gösterir.

ÇATAL: Aldığınız yenilebilir objeleri yemenizi sağlar.

Bu ikonları kullanarak bir çok bilmeceyi çözebilirsiniz. Fakat bu bilmeceleri çözerken hayatta kalma savaşı da vermeniz gerekiyor. Karşınıza çıkan bir tehlike yaşam enerjinizi azaltabiliyor. Bu tehlikeler çoğunlukla serseriler ve çeteler olacaktır. Bunların dışında size saldıran yaratıklar da ormanda bulunur. Azalan yaşam enerjinizi serserileri öldürdükten sonra ortaya çıkan yiyecekleri yiyerek arttırabilirsiniz. Fakat enerjiniz her zaman bu nedenlerden dolayı azalmıyor. Bir de geçen zamanla birlikte azalan gücünüz var. Bu güç yarıdan fazla olduğu zaman yaşam enerjinizi arttırır, yarıdan az olduğu zaman ise azaltır. İsterseniz şimdi oyunun açıklamasına geçelim.

Oyuna başladığınızda ormanın kuytu bir köşesindesiniz demiştik. Biraz sola ilerlediğinizde sol tarafta bir ağa yakalanmış birini göreceksiniz. Sizden onu kurtarmanızı istiyor. Adamı ağdan kurtarmanız için bir bıçak bulmanız gerekiyor. Şimdi bir kasabaya varana dek yukarı çıkın. Kasabada dolanan ahaliye sürekli sorular sorup bilgi edinmeye çalışın. Çok değerli bilgiler edinebilirsiniz. Bunlardan birinde bulunan bıçağı beş altına satın alın. Aşağı inin ve ağdaki adamın elindeki büyüyle bıçağı değiş tokuş edin. Bu büyü bir canlandırma büyüsü ve çok işinize yarayacak. Buradan çıkın ve sola ilerleyerek karşınıza çıkan ilk kapıdan aşağı inin. Bu ekranda devamlı koşup duran köpeğe benzeyen mavi bir yaratık göreceksiniz. Yaratıkla konuşun ve **FOLLOW ME** komutuyla sizi izlemesini sağlayın. Tekrar yukarı çıkın ve sağa ilerleyerek en sağdaki eve girin. İçeri girdikten sonra zamanı hızlandırın. Bir süre sonra yaratığınız içeri giren bir hırsızı yakalayacaktır. Aslında bu ev bir hırsızın evi hırsızın son çaldığı şey olan sihirli bir yeleği almanız gerekiyor. Yaratığınız hırsızı tutarken siz gidip beyaz yeleği alın. Evden çıkın ve en soldaki eve girin. Bu ev tehlikeli bir büyücünün evi. İhtiyacınız olan Light büyüsü ise bu büyücünün elinde bulunuyor. Fakat büyücü kimseyi bu büyüye yaklaştırmıyor. Büyülü yeleği giyin Light büyüsünü alarak hemen dışarı fırlayın. Tekrar kasabaya dönün ve tavernaya girerek bir şarap ve fıstık satın alın. Mavi yaratığı bulduğunuz ekrana gelin ve en sağdaki kapıdan aşağı inin. Bu ekranda bir çok Orc bulunuyor. Bunlar çok güçlü yaratıklardır. Tek zayıflıkları ise gündüz aydınlığında pek iyi görememeleri. Bu yüzden bu ekrana sakın gece gelmeyin. Ormanın bu bölümünde almanız



Tek düze grafikleri ve sürekli aynı renkleri görmek pek içaçıcı değil ama oyun ilginç.



gereken bir yüzük var. En soldaki ağacın tepesinde bulunan bu yüzüğü alabilecek tek yaratık ise bu civardaki bir sincap. Bu sincabı bulun **GET SACRED RING** komutuyla yüzüğü ağaçtan almasını sağlayın. Sonra elinizdeki fıstıklarla yüzüğü değişin. Buradan çıkın ve en soldaki kapıdan iki ekran yukarı çıkın. Bu ekranda bir kartal heykeli var. Aslında bu kartal uzun yıllar önce taş haline getirilmiş gerçek bir kartal. Hemen büyüyle onu canlandırın. Fakat bu işlemi gece karanlığında yapmanız gerekiyor. Sonra sizden istediği yüzüğü ona vererek sizi izlemesini sağlayın. Üç ekran aşağı inin sola ilerleyin. Sağa ilerlerken karşınıza dev bir troll çıkacak ve ilerlemenize engel olacaktır. **LIGHT** büyüsünü kullanın ve troll'ün taşa dönüşmesini izleyin. Yolunuza devam ettiğinizde bir kapıyla karşılaşacaksınız. Fakat kapıda bir nöbetçi nöbet tutuyor. Ona şarabı verin. Kısa bir süre sonra nöbetçi sarhoş olup sızıyor. Kapıdan geçin biraz dolaşarak yaşlı adamı bulun ondan üç altın karşılığı yararlı bir bitki satın alın. Yaşlı adamdan ayrıldıktan sonra dolaşmaya devam edin. Bir ekranda yerde Marble bulacaksınız. Bu değerli taşlar bir keşişin ve bunları götürüp ona verdiğinizde size teşekkür ederek her gece ortaya çıkan bir hayaletin adını veriyor. Gece olunca hayaleti bulup adını ona söyleyince size çok değerli bir bilgi veriyor. Sonra...Oh olamaz yine sayfanın sonuna geldik. Sanırım oyun hakkındaki açıklamam burada son buluyor. Ama sanırım oyunun mantığını anladınız. Bundan sonrasını sizin keşfetmeniz bence daha eğlenceli olacak. Sonuç olarak Beast Lord başarılı bir çalışmanın ürünü. Özellikle grafikleri açısından benden çok iyi not aldı. Kaçırmayın!..



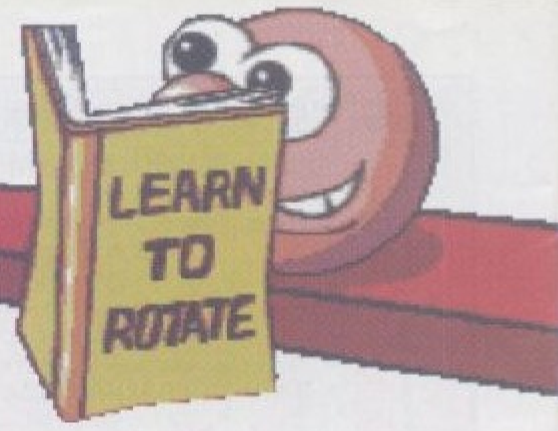
Nedense iç mekanlarda yerlerde bitkiler var.

ERCÜMENT SEZER

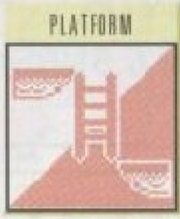
SES		GRAFİK
78	PSYGNOSIS 2 Disket 1 MByte	90

GENEL 85

Bob's Bad Day



PLATFORM



Hayat pek çok garipliklerle doludur; hiç bir zaman karşınıza ne çıkacağını bilemezsiniz. Örneğin bir köşede sağa dönmek yerine sola dönünce hayatınızın kızını görebilir veya kafanıza bir saksı yiyebilirsiniz (yada hayatınızın kızından okkalı bir tokat).

İşte Bob's Bad Day adlı oyunda da kahramanımız olan "**Bobby Lad**" (kısaca Bob) da caddede yürürken biraz sonra olacakları kesinlikle tahmin edemezdi (herhalde edebilse hemen tabanları yağlardı). Herneyse kısa bir yürüyüşten sonra otobüs durağına varan kahramanımız gayet sakin bir şekilde, kendi dünyasına gömülmüş otobüsünü beklemeye koyulduğu sırada birden kaldırımdan bir büyücü çıkar (plop!! diye). Bob da clayın etkisiyle bir süre büyücüye şaşkın şaşkın bakar, sonra da bir kaç hoş olmayan laf eder. Büyücü bu, boş duracak değil ya "işte iyi bir derse ihtiyacı olan küçük bir velet" diye düşünür veee.. birden bire Bob'un kafası ve vücudu biribirilerinden ayrılırlar ve birer topa dönüşürler. Kafa kısmı arka planda kocaman ekranda görülen LEVEL 1'e doğru ilerler (gövde ise sonra ona katılmak için sırasını beklemektedir) ve oyunumuz başlar.

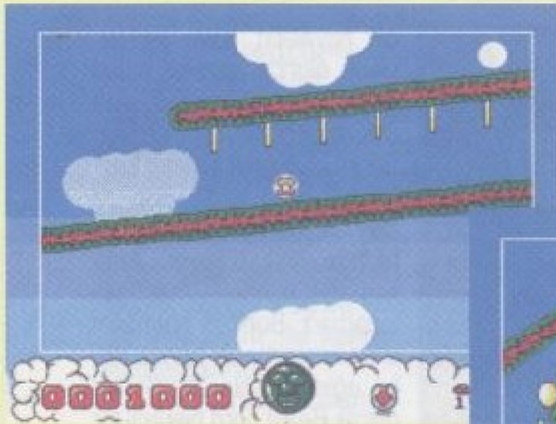
Bu puzzle oyunu tam yüz tane labirentvari bölümden oluşmakta. Bu oyunun en önemli özelliği ise 360 derece hareketli bitmap ekranları. Bu teknik Amiga'da ilk kez kullanılıyor. Oyunda joystick kontrolü çok önemli. Bob'u bölümlerde songaz dolaştırırken çıkışı bulmaya çalışmaktan öte etraftaki paraları (jeton ya da herneyse) da toplamanız gerekiyor. Bu başta pek de büyük bir problem gibi görünmüyor çünkü bölümler epey basit dizayn edilmiş ve bütün paraları topladığınızda beliren çıkışa ulaşmak hiçte zor değil. Neyse bunlardan bölümleri anlatırken bahsedeyim. Oyunun grafikleri başta pek hoşuma gitmediyse de önyargımı yendikten sonra gerçekten farkettim ki bu oyun çok iyi. İlk bir kaç bölüm, bulundurdukları az sayıda engel ve hiç yabancı şeyler olmaması yüzünden tam anlamıyla alıştırma niteliğinde. Bob'un kafası bu bölümlerde çılgınca hareket ediyor etrafta rastlayacağınız bir kaç şey ise: ters çekim çıkıntıları (çarpınca çekimi ters çeviriyor) ve sol vaye sağ engelleyiciler (bunlar bayağı zorlayıcı, durup dururken joystcikinizin bir yönü istirahat etmeye karar veriyor siz de elinizde joystick ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz).

Oyunun grafikleri genelde biraz basit ama renkli ve şirin. Oyuna eşlik eden 28 adet müzik ise gerçekten çok güzeller. Bob'un ve ekranın hareketleri gerçekten çok güzel ve Amiga'nın sınırlarını zorluyor. İlerki bölümlerde Bob'un gövdesinin de oyuna katılıp kontrol edilecek şeylerin sayısı ikiye çıkınca gerçekten başınız dönmeye başlıyor. Oyunun gerçekten kısa olan zaman sınırlaması ve bir tek hakkınız olması biraz kötü de olsa programcıların koyduğu kaldığınız yerden devam edebilme opsiyonu bunları unutturuyor.



Zor olsa da çok keyifli...





360 derece hareket eden ekranlarda ilerlemek sizi biraz zorlayacak.





Oynanabilirlik bir oyunu oyun yapan en önemli özellik olsa da, grafikleri pek iyi olmayan bir oyunun genelde beğenilmesi zordur. İşte Bob's Bad Day bu zorluğu aşıyor çünkü oyunun mükemmel oyanılırlığı herşeyi unutturuyor. Kolay oynanabilen, zevkli ve işler yanlış gittiğinde sizi çok zorlamayan bir oyun bu yüzden mutlaka denemenizi tavsiye ederim.

OHRENK TÜMSENCİK

SES		GRAFİK
80	PSYGNOSIS 1 Disket 512 KByte Bilboard'da 5 numara	62

GENEL 85

TETİKLER
BİLGİ İŞLEM

Selamsız Caddesi Eser Çarşısı Kat : 1No : 34 / 77 ÜSKÜDAR - İSTANBUL
Tel : 0 (216) 341 54 32 - 6 Hat Pbx Fax : 0 (216) 310 72 54

12 AY VADELİ

AMIGA 600 ' ler

RENKLİ MONİTÖR ve RENKLİ PRINTERLER

Garantili Tamir Bakım Onarım

Amiga , PC , Commodore Programları - Her Türlü Bilgisayar Malzemeleri

AMIGA' nızı Getirin
PC ' nizi Alın.

MICRO PLUS COMPUTER
" 12 AY'a Kadar Vade İmkanı "

386 DX 40	4 MB	170 HD	SVG RENKLİ EKRAN	=	950 $ + K D V
486 DLC 40	4 MB	170 HD	SVG RENKLİ EKRAN	=	1.150 $ + K D V
486 DX2 50	4 MB	170 HD	SVG RENKLİ EKRAN	=	1.450 $ + K D V

EBİS EKSPRES BİLGİ İŞLEM SİSTEMLERİ TİC. ve SAN. LTD. ŞTİ.

Selamsız Cad. Eser Çarşısı Kat 1 No: 34 / 78 ÜSKÜDAR 341 54 32 - 342 10 10





Cadı kazanı dedikleri bu olsa gerek.



Çok uzaktaki bir gezegende, mini mini tavşancıklar yaşıyordu. Bu tavşancıklar hayatlarından çok mutluydular. O kadar mutluydular ki taklalar falan atıyorlardı. Fakat günün birinde olanlar oldu ve gezegende bir evin bahçesindeki dev kazan kaynamaya, kazandan fokur fokur sesler gelmeye başladı. Derken kazanın içinden bir ışık yükseldi. Kimse bu ışığın ne olduğunu anlayamadan, ışık tavşanların üzerlerine doğru ilerledi. Işığın kendilerine çarpmasıyla bayılan tavşancıklar gözlerini açtıklarında kendilerini ayrı ayrı bölgelere ışınlanmış olarak buldular.

Bu olaydan sonra, tavşanları ışınlandıkları bölgelerden kurtarma görevi size kalıyor. Oyunda kullanabileceğiniz iki büyücü var: Wiz ve Liz.

Oyuna geçmek için önce ateşe basın. Karşımıza çıkan menüde;

*** One Player Start**

Swap: Büyücülerden birini seçmek için

Password: Oyuna ilerki bölümlerden başlamak için buraya şifre yazılır.

Level: Oyunun zorluk derecesi.

Apprentice: En kolay derece

Wizard: Orta derece

Sorcerer: En zor derece

Skill: Oyunu oynama tarzı.

Training: Oyunu ilk oynayanlar için tavsiye olunur

Tame: Oynama yeteneğinizi iyice geliştirene kadar burada oynayın

Taxing: Çok iyi oynayanlar içindir

Credits: Oyunun yapımına katkıda bulunanları merak ediyorsanız buraya bakın.

Play: Oyuna başlamak için.

*** Two Player Start**

Swap: Oynanan büyücüleri değiştirmek için.

Lives: Oyuna kaç hakla başlanacağını gösterir.

Best of...: Örnek; Best of 3: Oyunu, üç bölüm bitiren kazanır. Best of 9: Oyunu, dokuz bölüm bitiren kazanır. (İki kişilik oyunda her büyücünün kendisine ait tavşanları vardır. Wiz'in tavşanları kırmızı, Liz'in tavşanları beyaz. Amaç; diğer oyuncudan önce bütün tavşanları toplayıp çıkışa ulaşmak)

Skills: Oyunu ne kadar iyi oynuyorsanız ona göre ayarlayın.

Speeds: Büyücülerin koşma hızını belirler. (fast: hızlı, slow: yavaş)

Play: Oyunu başlatır.

Şimdi de oyun ekranlardan sözedeyim.

One player ekranı: Sol üstte, topladığınız yıldız sayısı yazar. Bu yıldızları birşeyler satın almakta kullanacaksınız. Yanındaki saat resmi, topladığınız time bonus sayısını gösterir. Üstte ve ortada bulunan kelime, o bölümde toplamanız gereken harfleri gösterir. Sağ üstte, geriye kalan zamanınız yazar. Sol altta, oynamakta olduğunuz büyücünün ismi, yanında puanınız, puanın yanında da kaç hakkınızın kaldığı yazar. Altta ve ortada bulunan BONUS yazısını doldurursanız bölüm sonunda, ayrıca bir bonus bölümü oynama hakkını kazanırsınız. Bu bölümde amaç, tavşanlara dokunarak onlardan çıkan yıldızlardan toplayabildiğiniz kadar toplamak (Dikkat ! Zaman burada da sınırlıdır, kendinizi yıldız toplamaya fazla kaptırmayın). Sağ altta, kutunun içerisinde











İki kişi oynarken, ekranınızı böyle paylaşıyorsunuz.

MAGIC yazısını, bu yazının yanında da herhangi bir meyvanın resmini göreceksiniz. Bu resimdeki meyvadan topladıkça MAGIC yazısı yok olmaya başlar. Yazı tamamen yok olunca resimdeki meyva yanınızda belirir ve o bölümde nereye giderseniz peşinizden gelir (Daha sonra bu meyvayı kullanarak büyü yapacaksınız).

Two player ekranı: Sol altta, o bölümde toplamanız gereken harfler, altta ve ortada, oynadığınız büyücünün ismi, yanında da puanınız yazar. Sağ altta ise kaç hakkınızın kaldığını görebilirsiniz.

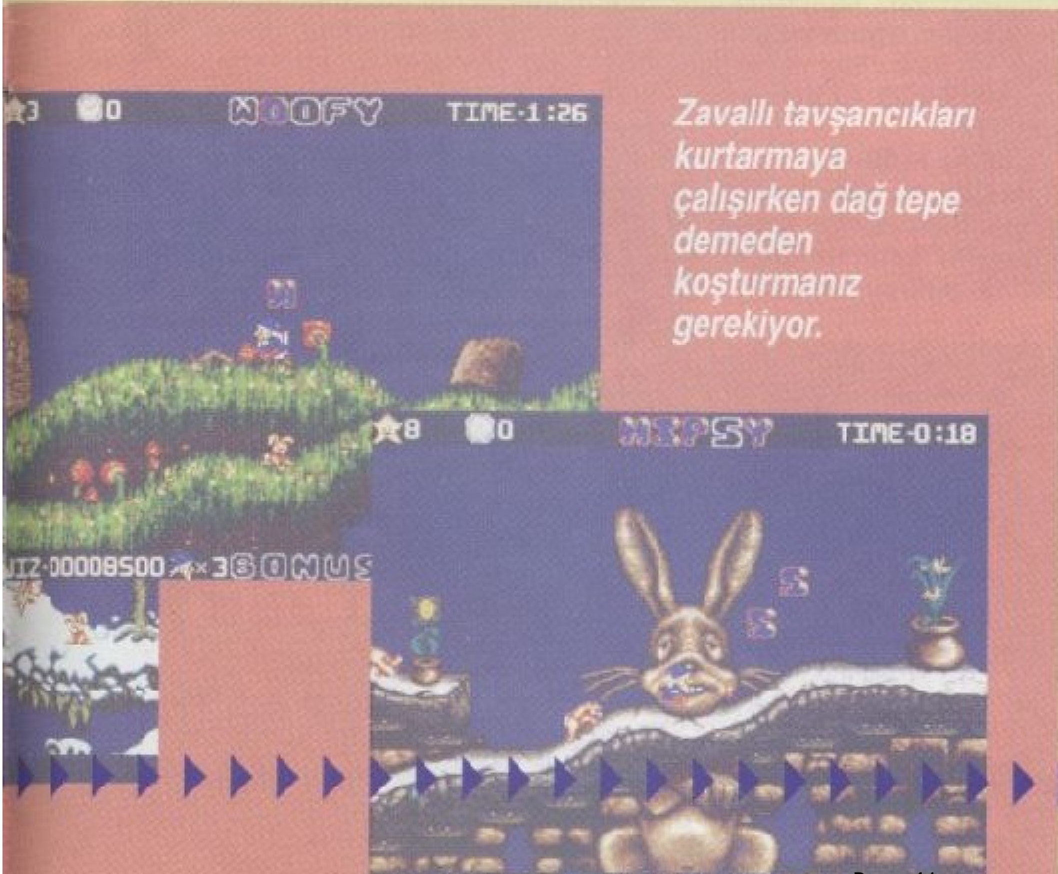
Biraz da oynanışı hakkında bilgi vereyim.

One player game: İlk başladığımızda kendimizi yemyeşil ve ağaçlık bir bölgede buluyoruz. Yapmanız gereken ilk şey, ağaçlarda asılı duran meyvalardan iki tanesini alıp ortadaki büyük kazana atmak. Bu meyvaları kazana atınca kazan kaynamaya başlayacak, böylece bir büyü yapmış oluyorsunuz (büyüler çeşitli işlere yarar, ekstra hak, ekstra yıldız vb.). Bu yaptığınız büyü sayesinde bir kapı açılıyor, "Wiz exit" ya da "Liz exit". Bu kapıdan girince 8 değişik kapının bulunduğu bir bölüme geçiyoruz (Lunar Land, Grass Land, Desert Land, Mine Land, Wood Land, Dead Land, Snow Land, Temple Land). Bu kapılardan istediğiniz birinden girince o bölüme başlamış oluyorsunuz. Her bölüm 2 round. Bölümde ilk yapmanız gereken şey yukarda yazan kelimeyi tamamlamak. Daha sonra MAGIC yazısının yanındaki meyvadan yazı kaybolana kadar toplayın. Bundan sonrada ekranda gördüğünüz bütün tavşanları kurtarın ve çıkış kapısından çıkın. 2. roundda da aynı şeyleri yapın.

Two player game: Bu oyunda meyvaları kazana atma ve büyü yapma yok. Exit kapısından girin ve bir bölüm seçin. Oyunculardan hangisi ilk önce kendi ekranının sol altında bulunan kelimeyi tamamlar ve kendisine ait tavşanları toplayıp çıkışa ulaşırsa bölümü o kazanmış olur.

Oyunun başında **PSYGNOSIS** yazısını görünce biran sevindim. Bu firmanın yaptığı oyunlar daha önceleri beni haftalarca hatta aylarca oyalamıştı. Fakat bu oyun o türden bir oyun değil. Haftalarca oynayabileceğinizi garanti edemem. Fakat siz yine de alın. Canınızın sıkkın olduğu bir zaman oynar ve biraz neşelenirsiniz. Aslında oyunun çift kişilik tarafı çok eğlenceli. Eğer 2 tane joystick'iniz varsa bir arkadaşınızla beraber oynamanızı tavsiye ederim.

KIVANÇ BEKAR

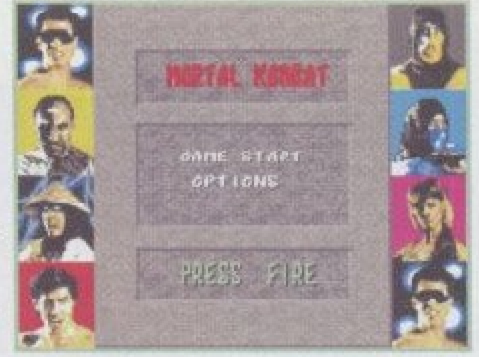


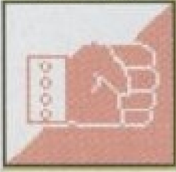
Zavallı tavşancıkları kurtarmaya çalışırken dağ tepe demeden koşturmanız gerekiyor.

SES		GRAFİK
75	PSYGNOSIS 2 Disket 1 MByte Billboard'da 6 numara	80

GENEL 80

mortal kombat





Street Fighter2 arcade salonlarını kasıp kavururken Amiga'da çıkmak bilmemişti, tüm beat'em up'çılar bir an evvel bu müthiş arcade oyununun Amiga versiyonlarını artık jeton harcamadan evlerinde de oynamak istiyorlardı, nitekim beklenen an gelmişti, 93 yılbaşında U.S Gold ve Capcom firmalarının bilgisayarcılara yeni yıl armağanı STF2 Amiga'larımızdaydı...Herkes bu oyunu oynuyor veya oynamak için Amiga almanın yollarını arıyordu, tüm amigaların yanıbaşında STF2'nin dört disketi daima hazır duruyordu. Bu heves 93 Haziranının sonuna kadar sürdü ve oyun billboardlarda 1 numaradan 15 numaraya kadar düşmeye başladı, artık STF2 arcade salonlarında da eskisi kadar rağbet görmüyordu. Oyunun başlattığı beat'em up akınına kapılan başka firmalarda doğal olarak oldu tabii, amaç STF'den çok daha iyisini yapmaktı, hepimizin bildiği gibi oyunun en çok eleştirilen yönü zor oynanabirliği idi, Team 17 firmasının en az STF2 kadar güzel grafikli, ondan çok daha kolay oynanabirliğe sahip olan güzel efektli oyunu Body Blows kısa sürede STF2'nin tahtına oturabilmeyi başardı. Bu olaydan bir süre sonra beat'em up piyasası akıl almaz bir durgunluğa girdi, işte tam bu sırada Amerika'da Nintendo firması arcade salonlarınca aşırı şiddet yüklü bir beat'em up piyasaya sürdü, bu oyunda dijitize grafikler sayesinde kendinizi bir filmin içinde dövüşüyor zannedip, rakibinizin beynini dağıtıp, etrafı kan gölüne çevirebiliyordunuz. Oyuna ilgi çok büyüktü, medya ise bu oyuna çok sert yaklaşmış ve aşırı şiddet öğeleri içerdiği için gençlere zararlı olduğu kanısında birleşmişti, tabii bütün bu olanlar oyunun reklamına ve doğal olarak daha çok satmasına sebep olmuştu, böyle bir beat'em up'ın Amiga versiyonu kaçınılmazdı öyle değil mi? Şimdiden heyecanlandığınızı görür gibiyim, sıkı durun.. Evet yine Virgin, yine bir şaheser, **VIRGIN GAMES** gururla sunar..

MORTAL KOMBAT..

Bu oyun sizi günlerce hatta aylarca bilgisayarınızın başına bağlayacak, dersleriniz aksayacak belki gözleriniz bozulacak.



Bu oyunda korkunç yaratıklar sizi bekliyor.

Mortal Kombat'ta dövüş turnuvasına katılan birbirinden güçlü, birbirinden yetenekli yedi savaşçıdan birini kontrol ediyoruz. Dilerseniz tanıtımımıza ayrıntılı girmeden önce bu yedi savaşçıyı şöyle bir tanıyalım:

- **Cage:** Gişe rekorları kırdığı rivayet edilen Dragon ve Dragon2 filmlerinin unutulmaz sinema yıldızı, calında dünyanın en iyi ustaları tarafından yetiştirilmiş olan Cage ayak topuklarını çok iyi kullanıyor.
- **Kano:** Kano'nun hayatı suç ve adaletsizlik ile geçmiş, usta bir hırsız ayrıca Black-Dragon suç çetesinin baş elemanı.
- **Scorpion:** Esas ismi bilinmiyor, Scorpion yani "akrep" lakabının neden ona veril-









Oyun, kanlı sahnelerle dolu...

diği de soru işareti. oyunda Sub-Zero ile birlikte iki ninjadan bir tanesi.

- **Sub-Zero:** Sub-Zero yeteneklerini en iyi derecede kullanabilen usta bir çin ninjası (oyunda Scorpion ile birlikte iki ninjadan bir).

- **Sonya:** Sonya'nın bir kadın olması sizi hemen aldatmasın, Top U.S çetesinin bir üyesi ve aynı zamanda karatede siyah kuşağa sahip usta bir bayan savaşçı Sonya.

- **Loi-Kang:** Dünyaca meşhur Shaolin tapınaklarında yetiştirilmiş olan bu usta savaşçı aynı zamanda White-Lotus çetesinin de bir elemanı.

- **Rayden:** Turnuvaya Shang Tsung tarafından davet ediliyor, Rayden şimşek kadar hızlı davranabilmesiyle tanınıyor.

Evet savaşçıları şöyle bir tanıdıktan sonra gelelim oyunumuza, oyunumuz yüklendikten sonra dijitize grafiklerden oluşan kısa bir tanıtım demosunun ardından karşımıza ana menü çıkıyor:

Game Start : Oyuna başlama.

Options : Oyunumuz ile ilgili ayarlamalarımızın yapılacağı yer, başlamadan evvel mutlaka bakmanızı tavsiye ederim.

Options bölümünde karşımıza çıkan ayarlamalar ise şöyle:

- **Credits:** Oyunda bize verilecek hak sayısını kendimiz ayarlayabiliyoruz, bir oyunda en fazla altı hak alabiliyoruz.

- **Difficulty:** Oynayacağımız oyunun zorluğunu da biz belirliyoruz; Very Easy (Çok kolay), Easy (Kolay), Medium (Orta zorluk), Hard (Zor), Very Hard (Çok Zor), burada size tavsiyem Easy'i seçin zaten oyun o kadar kolay değil.

- **Music:** Oyunda dinleyeceğimiz melodi sayısı, max: 8

- **Sound FX:** Ses efekti sayısı, max: 49

- **Sample:** Dijitize sample sayısı, max:26

- **Demo Mini Type:** Bu seçenek yardımıyla bilgisayar bize kısa bir demo gösterisinde bulunuyor.

- **Return To The Titles:** Ana menüye tekrar geri dönüş.

Evet ana menüye tekrar döndükten sonra eğer gerekli ayarlamaları yaptıysak Game Start seçeneği ile oyuna başlıyoruz, bir süre yükledikten sonra karşımıza savaşçı seçeceğimiz ekran çıkıyo; yedi savaşçıdan birini seçtikten sonra ise turnuva fixtürünü göreceğiz (Oyun boyunca sık sık rastalayacağız tabii ki rakiplerimizi alt etmeyi başarabildiğimiz taktirde). Ve sonunda oyun başlıyor, ekran düzeni, skor ve bonus puanlaması klasik beat'em uplarda yani STF2 veya Body Blows'daki gibi. Grafikler oldukça iyi, insan grafikleri dijitize olduğundan bana Pit Fighter'ı hatırlattı (Yanlış anlaşılmasın oyun bana Pit Fighter'ı hatırlatmadı, zaten ondan kat kat üstün bir oyun Mortal Kombat). Dövüş başlarken dijitize olarak "Fight!", rakibinizin işi tek yumruğa kalmışsa "Finish Him!", her raund bitiminde ise kazanan savaşçının adına slogan atılıyor, mesela Kano kazandı, "Kano Wins" gibi.

Amaç belli; turnuvanın şampiyonu olmak ki ben bunu ne yazık ki başaramadım, oyunu bitirince belki STF2'de olduğu gibi hangi dövüşçü ile bitirdiyseniz onun hikayesi değişik grafiklerle anlatılıyordur, kim bilir? (Tabii ki bitirecek olanlar bilecek!!)

Mortal Kombat tüm özellikleri karşılaştırırsak bence Street Fighter'dan da Body Blows'dan da oldukça üstün bir oyun, bu arada oyunu alacak clanlara bir duyuruda bulunayım: "Herhalde hepiniz çok disket değiştirmeye ve hafifcikten uzun yüklemelere STF2 ve Body Blows'dan alışıksınız değil mi? O zaman Mortal Kombat'ta da bu saydığımız dezavantajlara katlanmak zorundasınız!". Oyunun tek dezavantajıda burada, tabii A1200'ü ve harddiski olanlar için böyle bir sorun yok oyunumuz install edilebiliyor ve de hakikaten install edilmiş Mortal Kombat'ı oynamanın zevki bir başka oluyor, eğer harddiskiniz yoksa hemen Bonus Mail Market'i arayarak uygun fiyata sahip olabilirsiniz (Ayrıntılı bilgi reklamlarda), inanın sırf bu oyun için bile harddisk alınır, bu arada oyunumuz şimdilik AGA için malesef hazırlanmamış ama belkide ileride AGA versiyonu çıkabilir. Gelelim son eleştirilerimize; bir tek dezavantaj var: disket değiştirme; grafikler, sesler, efektler, oynanabilirlik herşey muhteşem, hele oyundaki fışkıran kanları görünce insan adeta gaza geliyor ve oyuna iyice kendini kaptırıyor. Oyundaki hareketlerin sayısı da bir hayli fazla. Başta da söylediğim gibi Virgin Games klasını konuşturdu ve böylesine mükemmel bir oyunu yaratıcısı Midway ile anlaşarak piyasaya sürdü, bakalım sırada ne gibi bir bombaları var? (Ben biliyorum "Beneath The Steel Sky" adlı bir adventure ama en iyisi bekleyin ve görün!)

Son sözüm şu; Street Fighter2 öldü, yaşasın Mortal Kombat!! Mortal Kombat; kan, vahşet hepsi bu oyunda.. Dikkat! bağımlılık yaratır, başka bir tanıtımda buluşmak üzere hoşçakalın..

Zafer herzaman kolay kazanılmıyor.



Kavga başlıyor. Hazır mısınız ?

SELİM SARI

SES		GRAFİK
85	Virgin Games & Midway 3 Disket 1 MByte Billboard'da 1 numara	90

GENEL 90

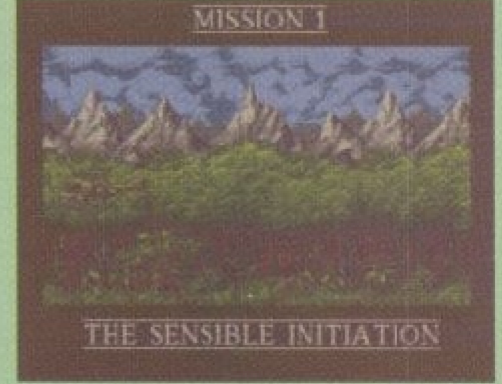


JOOLS
as
James Dean



STOO
as
Elvis

CANNON FODDER



Aldığınız görev, helikopterle mekana bırakılmanızla başlıyor.



Sensible Soccer'daki futbolculara benzeyen adamlarla askeri görevler yapıp etrafı dağıtmaya ne dersiniz?

Cevabınız olumluysa buyrun Cannon Fodder'a. Adamlar Sensible Soccer'dakilere benziyorlar çünkü yapan firma aynı, Sensible Software. Oyun gerçekten hoş ve oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlayamıyorsunuz.

Espirilerle dolu bir credit ekranından sonra oyunun kontrol ekranı diyebileceğmiz yere geliyoruz. Unutmadan hatırlatayım herhangi bir yerde ekran mavi renkte yanıp sönerse kısa bir süreliğine birinci disketi yeniden takın. Yaklaşık on saniye sonra da önceki diski tekrar yerleştirin. Bu hata iki disket sürücüsü olmayan kullanıcılarda meydana geliyor. Bu ana ekranda sağ ve sol köşelerde bulunan ikonlar save load işlerine yarar. Save etmek için gereken diski save seçeneğinin içinden formatlamanız mümkün.

Yukarda maç skoru gibi gözüken yerde bizim ve düşman birliklerinin kaybettiği asker sayısını öğrenebiliriz. **Heroes** yazan yerin altında ise rekor sayıda adam öldüren ölmüş askerlerimizin isimleri var. Sarı işaret rütbeyi, sayı da öldürdüğü düşman sayısını gösterir. **Squad**'ın altında ise göreve gidecek adamların adı bulunur. Büyük ekranda kuyruk olan adamlar her görevde onbeş tane artar. Bunlar askere alınan gençleri temsil ederler. Çayırdaki haçlar ölen askerleri simgeler. Oyunun en başında on beş kişi sıraya girer ilk göreve gerekli olan iki kişi içeri alınır, hiç haç yoktur. Her görevde on beş kişi daha kuyruğa ilave olur. Mouse'u kliklediğinizde brifing ekranı çıkar. Görevler phase denen bölümlerden oluşmaktadır. Brifing ekranında kaçıncı görevin kaçıncı phase'inde olduğumuzu öğrenebiliriz. Mesela mission 2 phase 2 of 4 yazıyorsa bulunduğumuz görev 4 bölümden oluşmaktadır ve ikinci bölüme gelinmiştir. Burada neler yapmamız gerektiği ve eğer timimiz ölürse geriye kuyrukta kaç adam kaldığı gösterilmektedir (**rescruits**). Bu sayı sıfır olursa oyun biter.

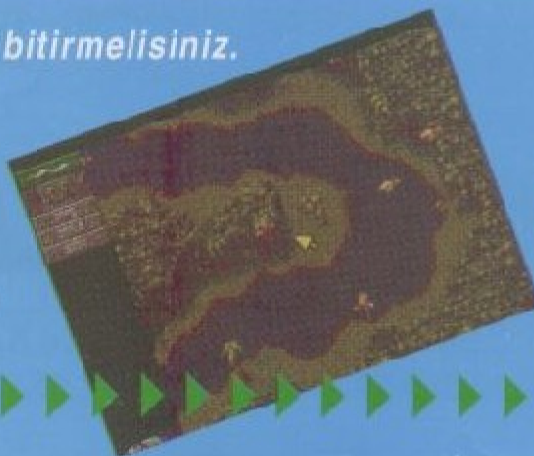
Savaş ekranındaki yeşil adamlar bizimdir. Onları sol mouse button'a basarak gezdirebiliriz. Sağ butonla ise ateş edilir. Makineli tüfek mermileri sınırsızdır Yani istediğimiz kadar ateş edebiliriz. Ayrıca el bombası ve bazuka da kullanılabilinir. Ama bunlar ilk görevlerde yoktur. El bombalarını ve bazukalarını genelde düşman binalarının yanında bulabiliriz. Sakın onlara ateş etmeyin yanlarına gidip onları alın. El bombalarını kullanmak için önce onları sol butonla el bombası ikonuna basarak seçin, sonra atmak istediğiniz yere pointer'ı getirip önce sağ, sağı bırakmadan da sola basın. Fakat bombanın düştüğü yerden uzak durun yoksa kendi adamlarınız da ölür. Bazukayı kullanmak içinde aynı şeyleri yapın yanlızca önce bazuka ikonunu seçin. Oyunun başlarında düşmanlar çok kolay yanlız ilerledikçe bayağı güçlü silahlı düşmanlarla karşılaşılıyor. Binaları el bombası veya bazukayla yok edin. Oyun ekranının güzelliğini zaten farketmişsinizdir ayrıca görevlere göre de grafikler değişiyor. Alttaki dünya haritasıyla haritayı görürüz. X bizim yerimizi gösterir. P pause yapar.

Mesela bir görevde altı adamınız varsa ve çok tehlikeli askerlerin kum gibi olduğu bir bölgeye girmek gerekiyorsa; altı kişiyi birden ateş hattına sokarsanız hepsinin birden ölme ihtimali fazla olur. Bu yüzden adamları gruplar haline bölüp onları ayrı ayrı yönetmelisiniz. Bunun için ayıracağınız adamları seçin ve yukardaki hayvan resmini klikleyin. Hop iki grubunuz oldu. Bu şekilde altı gruba kadar bölünebilirsiniz. Gruplara ayrılınca silahlar ve cephane de orantılı bir şekilde paylaştırılıyor. İsterseniz grupları tekrar birleştirebilirsiniz.



Bir avuç askerle görevi bitirmelisiniz.







Şimdi dilerseniz gelebildiğim yere kadar görevleri açıklayayım:

MISSION 1:
The Sensible İnitiation
1 phase
phase 1: It's a jungle out there
Tüm düşmanları öldürün. İki adamımız var. Orman.

MISSION 2:
Onward Virgin soldiers
2 phases
phase 1: Bridge over the river pie
Tüm düşmanları öldürün. Üç adamımız var. Orman.



Grafikler, oyunu çok çekici kılıyor.

phase 2: Trash enemy HQ
Tüm düşmanları ve binaları yok edin. Üç adam. Orman.

MISSION 3:
Antarctic adventure
1 phase
phase 1: Bugger me it's cold
Tüm düşmanlar ve binalar. Dört adam. Buzlarla kaplı bir yer.

MISSION 4:
Super smashing namstatic
4 phases
Phase 1: Beachy head
Binalar. Dört adam. Orman.
Phase 2: Pier pressure
Düşmanlar ve binalar. Dört adam. Orman.
Phase 3: Village people
Düşman ve binalar. Burada yerli klübelerini de yok edin ama yerlileri öldürmeyin. Beş adam. Orman.
Phase 4: Quicksand
Binalar ve askerler. Beş adam. Orman. Bubi tuzaklarına ve ağaçtaki düşmanlara dikkat.

Buradan sonrasını da siz bulun yanlız oyun artık iyice zorlaşacak. Her görev sonunda ölenlerin ve zafer kazananların listesi veriliyor. Bina yok edilecek yerlerde önce cephaneyi bulun. Bataklıklara ve tuzaklara dikkat edin. Her kurtulan asker görev sonunda bir rütbe yükseliyor. Oyundaki animasyonlar o kadar gerçekçi ki insan hemen oyuna alışıp hastası oluyor. Bence bu oyunu sakın kaçırmayın Syndicate'i döver (Bu arada Goal!'ü hiçbir oyun dövemez!!). Başka bir oyunda buluşmak üzere iyi avlar.....



Her zaman kazanamazsınız.

KORHAN DEMİRKAYA

SES 88
Sensible Software
3 Disket
1 MByte
Billboard'da
1 numara
GRAFİK 93
GENEL 92

1 (---) MORTAL KOMBAT

2 (1) GOAL!

3 (---) FRONTIER

4 (2) HIRED GUNS

5 (3) Kick Off II+Data
6 (--) Alien Breed II
7 (6) Gunship 2000
8 (4) Syndicate
9 (10) Soccer Kid
10(11) Flashback
11(8) Superfrog
12(--) Jurassic Park
13(5) Walker
14(12) Sensible Soccer
15(--) Simon The Sorcerer
16(19) Chaos Engine
17(15) Street Fighter II
18(--) Premier Manager
19(--) Dune II
20(14) Overdrive

EN İYİ 20

Artık sizin belirlediğiniz liste ilk 20 oyun şeklinde yayınlanacak. İlk yirmiyi doğru tahmin edenlere verdiğimiz hediyeler devam ediyor.

KAZANANLAR:
Ali CENGİZ **AMIGA 12000**
Mine PARLAK **6 Ay AMIGA + Manyetik Paket,** *Gürkan KUL* **6 Ay AMIGA dergisi aboneliği**

KATILMAK İÇİN: En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:
AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

MEAN ARENAS



Delirium Ice firması tarafından yapılan bu oyunu övmek boynumun borcu. Şimdi içinizden "bu adam niye bunu anlatıyor, oyun kimin tarafından yapıldıysa yapıldı, bize ne bundan" diyebilirsiniz. Deyiniz, kimse size engel olamaz, bu sizin en doğal hakkınız. Fakat, bu firma öyle adı pek duyulmuş olmasa bile, benim bilgisayarla tanıştığım ilk yıllardan beri faaliyette olan bir firma. Öyle zırt pırt oyun yapmaz, fakat yapınca da tam yapar. (Abarttım. Sakın bu firmayla bir ilişkim var sanmayın). Neyse şimdi oyunumuza gelelim.

Oyunumuz, Universal Warrior ve Pacman karışımı bir oyun. Pacman lafını duyunca hemen yüzünüzü buruşturmayın. Her ne kadar grafikleri güzel olmasa bile bu oyun ilk çıktığı zamanlarda hepimizi sarmıştı. Oyunda bir kişiyi yönetiyoruz. Oyunun başında -her zamanki gibi- çeşitli seçenekler var. Ben sadece options'dan gerekli olduklarına inandıklarıma değineceğim.

-Enter Password: Buraya da size daha ileride vereceğim bölüm passwordlerini yazıyorsunuz.

-Enter Tutorial Arena: Burayı seçtiğinizde direkt 1.bölümden başlıyabilirsiniz.

-Restart Last Arena Player 1: Oyunda ilerleyip hakkınız bittiğinde optionsa girerek bu seçeneği seçtiğinizde kaldığınız yerden kaldığınız şekilde başlayabilirsiniz.

-Exit: Buradan da çıkıyorsunz.



Etraftakilere dikkat ! Yakalanmamaya bakın.

Oyuna başladığımızda ekranın sol alt kısmında bölümün ufak bir haritası gözüküyor. Bu haritayı **F1-F2-F3-F4** tuşlarını kullanarak değiştirebiliyorsunuz. Onun yanında kaç hakkınız, kaç bombanız, kaç alev topunuz olduğunu gösteren bir menü var. Onların yanında aldıklarınızı gösteren bir ekran ve en sağda ise topladığınız harfleri gösteren bir yer var. Harflerin yazıldığı yerde **"BONUS CREDIT"** yazısını tamamlayabilirseniz ekstradan bir hak kazanmış oluyorsunuz. Şimdi size biraz da neyin ne olduğunu anlatmak istiyorum. Çünkü oyun ne kadar kolay gözükse de, bazı şeyleri bilemedikten sonra oyunun zevkine varamıyorsunuz.







İşte deliler gibi koşturacağınız platformlardan birkaçı.

Oyunda klasik bir platformda minik topları, altın külçelerini ve puanları toplaya toplaya ilerliyorsunuz. Tabi bu arada peşinizden de gardiyanlar kovalıyor. Bunları alt etmek için de bazı ufak tefek şeylere ihtiyacınız var (Silah, Bomba vb.).

Platformda, peşinizde gardiyanlar deliler gibi koştururken ve siz tam gaz kaçarken, yerde sarı ve turuncu renklerden meydana gelmiş bir daire göreceksiniz. Bu sizi belli bir süre gardiyanlardan koruyacak olan kalkandır. Zaten bunu aldığınızda gardiyanlar son sürat uzaklaşmaya başlarlar. Bu sefer de siz onları kovalayıp gebertin. Çünkü geberttiğiniz her gardiyan size puan olarak geri dönüyor. Bundan başka, gene yerde duran minik turuncu noktalar alev topları dır, bunları da toplarsanız iyi edersiniz. Daha ileride bayağı ihtiyacınız olacak. Ateş toplarını kullanabilmeniz için sadece ateşe basmanız yeterli. Ama sadece bir tek gardiyanı öldürmek için ateş toplarınızı harcamaya değmez. Çünkü bir kere ateşe bastığınızda dört bir tarafınızdan ateştopu fırlayıveriyor. Böylece etrafınızda bulunan ve sizi sıkıştırmaya çalışan tüm gardiyanlar ölüyorlar. Saydığım silahlara son olarak da bombayı eklemek istiyorum. Bombalar az bulunmasına rağmen olaya bayağı köklü çözüm getiriyorlar. Fakat bir dezavantajı var bombaların. Ancak ateş toplarınız bittiğinde bombaları kullanabiliyorsunuz.

Şimdi sıra işe yarayan diğer materyallere geldi. Bunları öyle sırasıyla anlatmama pek gerek yok. Size sadece renkli şekiller biçiminde oldukları şeklinde bir açıklama yapsam sanırım yeterli olur (Örnek: Mavi üçgen, Yeşil daire, Turuncu kare, Yeşil çarpı, Mavi artı vb.).

Bunlardan başka bir de labirentte karşınıza Stop yazan levhalar çıkacak, eğer bunlardan alırsanız labirentteki tüm gardiyanlar belli bir süre hareketsiz kalacaklardır. Bu arada uzun yaşamanız için gerekli olan First aid kitlerini de alırsanız sizin için iyi olur. Oyunda dikkat edilmesi gereken bazı ufak noktalar var. Labirentlerde bazı kısımlarda bulunan kolları iter ya da çekerseniz bulunduğunuz yerde birtakım değişiklikler olur ve siz de gizli kalmış altınları böylece toplayabilirsiniz.



Bazen de o çıkıntılara basarak aynı işlemi yerine getirebilirsiniz. Ama dikkat edin, bazı bölümlerde bunlara bastığınızda üzerinize füzeler gelebilir.

Eh, hep binlerce şeyi toplayıp bilmemne kapılarını açarak falan reaktörü yoketmek de sıkıcı gelir insana. Bu gibi oyunlar kısa zamanda sıkılınsa da zaman içerisinde yeniden canlanır ve arada sırada sıkıntı atmanıza yararlar. Her eve lazım.

KORAY KAYNAK

SES		GRAFİK
72	*Delirium Ice* *2 Disket* *1 MByte*	68

GENEL 75

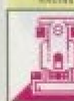
Billboard

Puzzle & Quiz



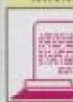
1. Lemmings 2
2. Super Tetris
3. Push Over
4. Dynablaster
5. Lost Vikings
6. Holiday Lemmings 1993
7. One Step Beyond
8. Humans / Jurassic Level
9. Morph
10. Wizkid

Racing



1. No Second Prize
2. Lotus Turbo Challenge III
3. F-17
4. Lotus Turbo Challenge II
5. Overdrive
6. Nigel Mansell's World Champ.
7. Super Cars II
8. Jaguar XJ 220
9. Road Rash
10. Nitro

Adventure



1. Monkey Island II
2. Simon The Sorcerer
3. Beneath A Steel Sky
4. Darkseed
5. BAT II
6. KGB
7. Curse Of Enchantia
8. Ween - The Prophecy
9. Nippon Safes
10. Secret of Monkey Island

Beat'em Up



1. Mortal Kombat
2. Street Fighter II
3. First Samurai
4. Batman Returns
5. Myth
6. Body Blows
7. International Karate
8. Budokan
9. Torvak The Warrior
10. Panza Kick Boxing

Flight Simulation



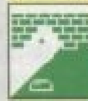
1. Gunship 2000
2. A320 Airbus
3. Wing Commander
4. Reach for the Skies
5. Combat Air Patrol
6. Dog Fight
7. B-17 Flying Fortress
8. Flight of the Intruder
9. F-19 Stealth Fighter
10. A-10 Tank Killer

Arcade Adventure



1. Another World
2. Flashback
3. Beast III
4. Robocop III
5. Hare Raising Havoc
6. Jurrasic Park
7. Indiana Jones & Fate of Atlantis
8. Mercenary III
9. Rome AD 92
10. Sword of Honour

Bat & Ball



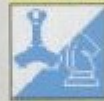
1. Pinball Fantasies
2. Arkanoid II - Revenge of DOH
3. Shuffle Pack Cafe
4. Bunny Bricks
5. Arkanoid
6. Botics
7. Pinball Dreams
8. Titan
9. Ballistix
10. Lords of War

Role Playing



1. Might & Magic III
2. Hired Guns
3. Fate Gates of Dawn
4. Ishar 2
5. Abondoned Places 2
6. D.M. - Chaos Strikes Back
7. Blade Of Destiny
8. Eye Of The Beholder II
9. Whale's Voyage
10. Waxworks

Arcade Strategy



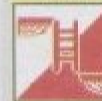
1. Cannon Fodder
2. Elite II
3. Dune II
4. Syndicate
5. D.Day
6. Armour Geddon
7. Universal Warrior
8. Starglider II
9. Transarctica
10. Pirates

Land & Sea Simulation



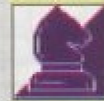
1. M1 Tank Platoon
2. Silent Service II
3. Team Yankee II
4. Team Yankee
5. Silent Service
6. Sherman M4
7. Operation Spruance
8. Conqueror
9. Advanced Destroyer Simulator
10. Red Storm Rising

Platform



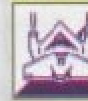
1. Arabian Nights
2. Sleepwalker
3. Soccer Kid
4. Traps & Treasures
5. Bob's Bad Day
6. Wiz'n'Liz
7. Assassin
8. Yo! Joe!
9. Woody's World
10. Blob

Strategy



1. Power Monger + Data Disk
2. Utopia + Data Disk
3. Genesia
4. History Line 1914-1918
5. Patrician
6. A. Art Of War In The Skies
7. Global Domination
8. Hannibal
9. Space Hulk
10. Civilization

Shoot'em Up



1. Alien Breed II
2. Project X
3. Disposable Hero
4. T2 The Arcade Game
5. Walker
6. Chaos Engine
7. Turrican III
8. Blaster
9. SWIV
10. Desert Strike

Sport Simulation



1. GOAL!
2. Nick Faldo's Golf
3. Lothar Matthaus
4. Championship Manager 93
5. J.W. Competition Of Darts
6. Kick Off II + Data Diskleri
7. Sensible Soccer 92-93
8. G.G. World Class Cricket
9. International Rugby
10. Jimmy White's WW Snooker

Biz hepimiz Eti Sprint'çiyiz

Eti Sprint Şokobar !Fındık,Yulaf,Çikolata var.

Eti Sprint Şokobar !Lezzet,Enerji,Kuvvet var.

Artık Eti Sprint var !



YULAFLI-KREMALI ŞOKOBAR


USTOP
jeans
(212) 511 89 85